TELJES JÁTÉK A MÁSODIK CD-N : INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

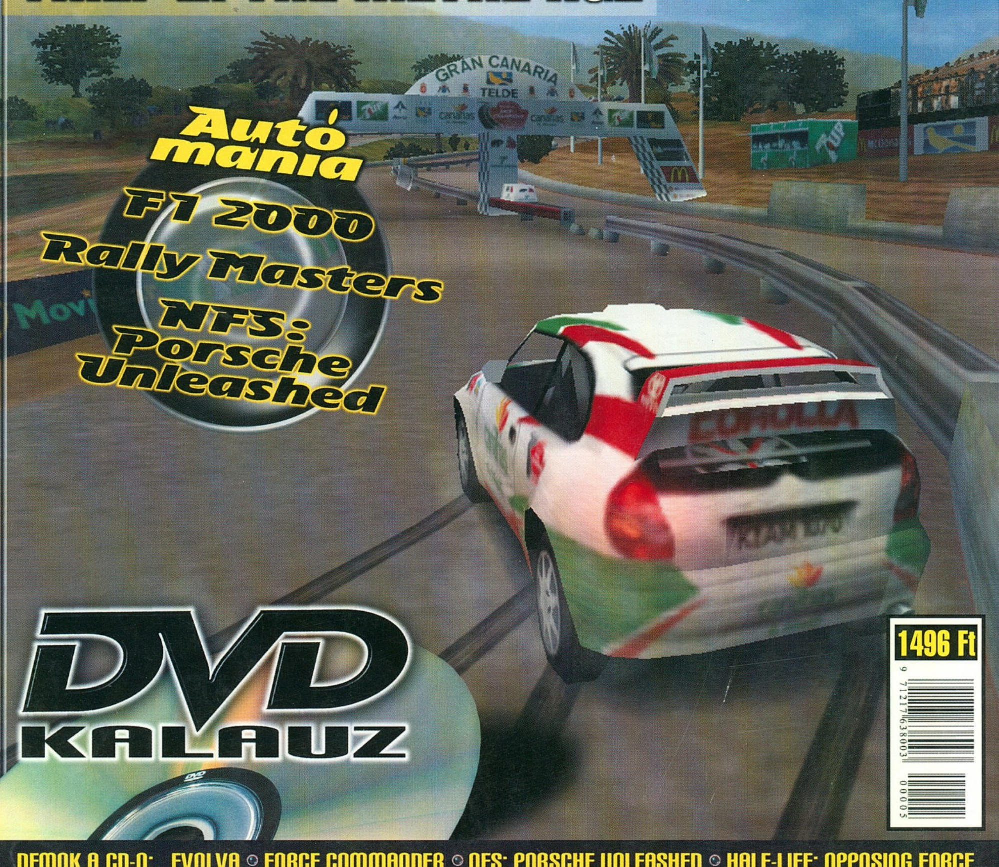
PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2000/05

Dungeon Siege
Bemutató

POSZTER!

MAJESTY: THE FANTASY SIM
MIGHT AND MAGIC VIII
THIEF 2: THE METAL AGE



Autó mánia
F1 2000
Rally Masters
NFS: Porsche Unleashed

DVD KALAUZ

1496 Ft

DEMOK A CD-N: EVOLVA ◦ FORCE COMMANDER ◦ NFS: PORSCHE UNLEASHED ◦ HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól !

Itt az idő, hogy érzékeld és felfedezd a DVD filmek valódi digitális hangját!

VideoLogic
DIGITHEATRE

„A DigiTheatre fantasztikus hangot biztosít a DD 5.1 filmekhez. Olyan jót, hogy méltó riválisa, sok kategóriákkal drágább házimozi készletnek." (3D Sound Surge 99. Nov.)

„A DigiTheatre tökéletes Dolby Digitál hangot nyújt rendkívül jó árért hihetetlen minőségben." (DVD Web 99 okt.)

„Egy átlagos helyiségben–mint az enyém–egyszerűen nincs szükséged másra, semmi ok 1000 £-ot kiadni" (DVD Times 99 okt)

„Azt hiszi egy 1000 £-os rendszernél hallani fogja a különbséget melyet a majdnem 800 £ különbség jelent. Szerintem nem." (PVR-NET 99 dec.)

Valódi 1000 W PMPO teljesítmény
Dolby Digitál, Dolby ProLogic, és
Stereo Sorround dekóder
Távirányító

2 év garancia

Millennium termék díjat nyert Sirocco stúdió speakercsalád

Neon 250, NEC Power VR2 grafikuskártyák

DVD Player Hardver MPEG 2 dekóder kártya

Homecam digitális kamera

HERTA

Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840

Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-11
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47.
(Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-30

www.orca.hu

GERICOM Hydro-Speed

- 12.1" HPA színes kijelző (800x600)
- AMD® K6-2 processzor, 450MHz
- 512kB cache
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.0GB Ultra DMA merevlemez
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- AGP 3D videokártya 4MB RAM
- 1.44FDD
- Infra port
- 2db USB
- 2db PCMCIA kártya hely, TouchPad, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, hangfal és mikrofon csalakozó
- NiMH SMART akkumulátor
- 305mm x 251mm x 38mm, 3.0kg

249.900 Ft

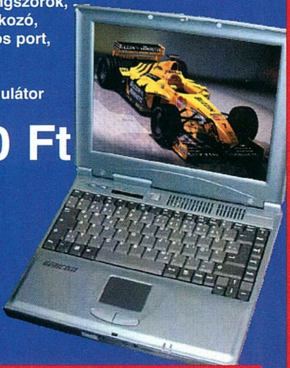
- Li-Ion SMART akkumulátor

259.900 Ft

GERICOM Hydro-Speed 2

- 14.1" TFT színes kijelző (1024x768)
- AMD® K6-2 processzor, 500MHz
- 512kB cache
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.0GB Ultra DMA merevlemez
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- AGP 3D videokártya 4MB RAM
- 1.44FDD
- Infra port
- 2db USB
- 2db PCMCIA kártya hely, TouchPad, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, hangfal és mikrofon csalakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor

399.900 Ft



GERICOM Overdose 2

- 14.1" TFT színes kijelző (1024x768)
- Intel® Celeron processzor, 533MHz
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 12 GB UDMA HDD
- 1.44 FDD
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI Rage LT PRO AGP videokártya 8MB
- 4x DVD meghajtó
- S-Video, kompozit video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, 2db USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 316mm x 256mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

499.900 Ft

- Intel Pentium III processzor, 600MHz
- 18 GB UDMA HDD

599.900 Ft

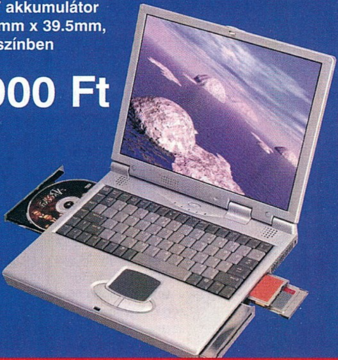
- 13.3" TFT színes kijelző (1024x768)
- Intel® Celeron processzor, 500MHz
- 8 GB UDMA HDD, CD-ROM

399.900 Ft

GERICOM Overdose Polo

- 12.1" TFT színes kijelző (800x600)
- Intel® Celeron processzor, 500MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.0 GB UDMA HDD
- FaxModem 56600bps
- 1.44 FDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 VIRGE MX AGP videokártya 4MB
- S-Video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

359.900 Ft



MaXimális teljesítmény

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35.
351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113.
220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38.
62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7.
52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9.
30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.üh.
72/213-411, pecs@compugroup.hu

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19.
94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8.
96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35.
22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5.
99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u.
74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62.
220-05-90, speci@speci.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfai u. 24.
Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Temető sor 8.
Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kötő u. 12.
Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

PC GURU

WWW.PCGURU.HU

INTRO

Sziasztok!

Valóságos poligonháború zajlott le a szerkesztőségben, hiszen gépet és engine-t próbáló szoftverek versenyeztek a szokásostól eltérő, nagy halom autós programot felvonultató számban. Megpróbáltuk kizárólag technikai szemmel is megtekinteni az alkotásokat, lehagyva a sallangokat, fellebbenteni a fátylat arról, hogy milyen teljesítményre képesek a 2000. év első autós programjai. Nem kell azon sem csodálkoznotok, hogy különböző kategóriák harcoltak egymással, végül is minden autós program ugyanarra a technikai alapra építkezik, legyen szó rally vagy akár F1 versenyről. Értékelő cikkünket kiegészítettük a történelmi áttekintéssel, sorra vettük azokat a programokat, melyek - kezdve a 8 bites gépek térhódításától - meghatározók voltak az elmúlt évtizedekben.

A hónap azonban csalódásokat is okozott, két nagy program sem váltotta be a hozzájuk fűzött reményeket. A Might & Magic VIII. része még egy bőrt próbált meg lehúzni a végletekig kihasznált RPG engine-ről, kevés sikerrel. A LucasArts üdvöskéje, a Force Commander rosszabbul járt, remek példát láthattunk arra, hogy az aranytojást tojó tyúk megkopasztása miként is sikerülhet rosszul. Félelmetesen gyenge játék kerül a boltok polcaira, úgy látszik, már a nagyokban sem lehet bízni.

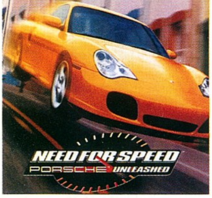
Idén augusztusban ismét lesz GURU Tábor a tavalyi helyen Balaton Alsóörsön, előzetes jelentkezéseket már elfogadunk csigapostán vagy a pcguru@vogel.hu email címen.

Találkozunk a következő hónapban, illetve az IFABO „D“ pavilonjában május elején.

GURU Team

a HÓNAP JÁTÉKA

Visszakanyarodva a gyökereihez a legnépszerűbb autós játék most már tényleg felnőtt korúvá vált. A jelentősen megváltoztatott irányítás (közelebb kerültünk a valóságoshoz), a hagyományossal szakító pályadesign (elágazások és mellékutak), az unikumnak számító grafika (élénk színek, szép textúrák és különleges effektusok tárháza), a csodás sebességérzet és a Porsche márkanév minden száguldozásra vágyót hetekig képes a monitor elé szögezni. Hátrányként a játék gépigényét, a rosszul eltalált nehézségi szintet (a gép túl chicken) és az internetről letölthető autók abszurd ötletét említhetném meg.



Are you in Need of more Speed?

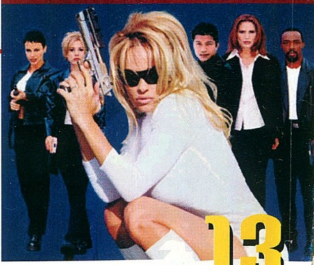
Dauby

NFS: Porsche Unleashed

NEWS

10 Diablo II béta – első benyomások
10 O.R.B. – Offworld Resource Base
11 Dominion Wars – megint Star Trek
11 Buffy, The Vampire Slayer
12 Freedom: First Resistance
12 Enclave – Quake 3 konkurencia ?
13 Mechwarrior 4
13 VIP
14 Capcom – 2000-es tervek
15 Kinesoft – MageLords, Crimson Order
16 Morrowind – végre, végre...
16 Monopoly Tycoon – nem pihen a Hasbro
17 Valkyrie Studios – négyet egycsapásra
17 Breed – újabb RTS születik

Pamela Anderson keblei immáron virtuálisan is teret hódítanak...
Az ellenállhatatlan hölgy hamarosan akcióba lendül.



13

JÁTÉKLEÍRÁS

32 Croc 2 – ismét bajban a gobbos társadalom
34 Majesty: The Fantasy Sim – hódít a királyság szimulátor
40 Superbike 2000 – száguldás két keréken
42 Might and Magic VIII – Rókabőr 8
50 Force Commander – „sok hűhó semmiért"
56 Risk 2 – világhódítás dobókocka nélkül
58 Thief 2: The Metal Age – minimális fejlődés
62 Tiberian Sun: Firestorm – küldetésről-küldetésre
68 Grand Prix World – F1 manager szimulátor
70 Formula 1 Championship 2000 – EA istálló
72 Rally Masters – a rally fenegyerekei
74 NFS: Porsche Unleashed – ismét a csúcson
77 Autós programok értékelése
78 Szimulátorfejlődés
80 Heroes III: The Shadow of Death – a nekromata visszavág
82 Mentőöv
84 Műhelytitkok
86 Cheat
88 Helyhiány miatt

50

Kár, hogy már a nagy LucasArts-ban sem bízhat meg az ember. Ilyen rossz játékot már nagyon rég teszteltünk a PC Guruban. Legyen ez az elrettentő példa, ilyen játékot nem szabad kiadni.

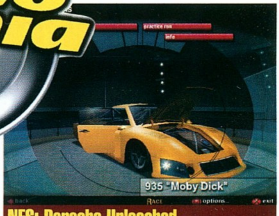
TARTALOM

BEMUTATÓ

18 Deus Ex – rendhagyó szerepjáték
20 Rune – lélegzetelállító vikingek
22 Starlancer – folytatódik a Wing Commander
24 Duke Nukem Forever – Lőjj, lőjj, lőjj!
28 Dungeon Siege – amikor az álom valóra válik

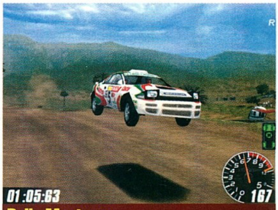
Autómánia

70



NFS: Porsche Unleashed

Formula 1 Championship 2000



Rally Masters

TALLÓZÓ

90 Hardware hírek
94 Az Internet és a biztonság
96 GA-BX2000+ és GA M400
97 Abit Siluro GF 256
98 Shuttle AI61 alaplap
98 Canon lapszkennerek
99 Altec Lansing ATP3
99 IEEE 1394
100 Professzionális szépség
102 Új vizeken járunk
106 Újabb Viewsonic monitorok
107 DVD kalauz
114 DVD ROM teszt
118 3D Studio Max 3
124 Grab
126 Hardware fórum

DVD KALAUZ

A hardver rovat kiemelt részeként megpróbáljuk felröppenteni a fátylat a DVD világ szabvány dzsungeléről. Ezen felül – a kalauz szerves részeként – készítettünk egy komplett összehasonlító tesztet az itthon is kapható DVD ROM drive-okról.

107

KÜLVILÁG

128 Levrov
130 Külvilág
136 Hálózati játékok
138 Következő szám

TELJES JÁTÉK

8

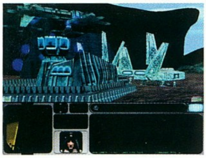
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

A teljes játék soroztunk elindítása óta nagyon sok javaslat érkezett, milyen stílusú játékot szeretnétek viszontlátni a második korongon. Az élvonalat természetesen a stratégiai játékok uralták, de szorosan mögöttük álltak az autós játékok. Mivel ebben a kategóriában még nem leptünk meg benneteket, úgy gondoltuk, épp itt az ideje. A választásunk az International Rally Championshipre esett. Ez volt a rally szimulátor, mely gond nélkül futott a Pentium 1-es gépeken, de már támogatta az első generációs gyorsítókártyákat is. A játék a Network Q Rally készítőinek a munkáját dicséri, s ugyanez a fejlesztőcsapat adta ki néhány hónappal ezelőtt a Rally Championship 2000-et. A Magnetic Fields csapata tehát tudja, mit csinál, s ez meg is látszik a játékon. A kezdő autósok és a „hardcore" fanatikusok egyaránt élvezhetik. Kilenc autóban és 15 pályán tehetjük próbára az ügyességünket. Az autók nagyon jól néznek ki, főként akkor, ha nem a Porsche Unleasheddel hasonlítja össze az ember. Jó szórakozást, és kellemes száguldást!

TARTALOM

DEMÓK

FORCE COMMANDER

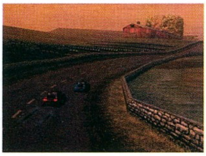


A LucasArts ismét alkotott. Azt nem igazán mondhatnánk, hogy valami fergetegeset, de a döntést inkább rátok bízzuk. Sajnos azonban meg kell hagyni, hogy mi nagyot csalódtunk. Lehet, hogy túl sokáig készült, vagy csak egyszerűen Lucasék „nem engedek senkit sem beleszólni" politikája miatt lett ilyen, mint amilyen, de e demó után végre már Ti is véleményt alkothattok. Persze, nem kell rögtön megijedni, a Force Commander nem olyan rossz, mint amennyire mi hurrogunk. Ha kedveled a 3D-s stratégiákat, könnyen előfordulhat, hogy levesz a lábadról. Engedj a sötét oldal csábításának!

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Fél év is eltelt már a teljes verzió megjelenése óta, mégis most jött el az idő, hogy azok is kipróbálhassák, akiknek ez idáig még nem volt szerencséjük hozzájutni. Az Opposing Force-ban az eredeti Half-Life történetét kell újrajátszanunk, csakhogy ez alkalommal talpraesett tizedes bőrébe bújva kell az idegenek vérét ontani. A második legjobb FPS első hivatalos kiegészítője mindössze egyetlen bemutató pályával. Nem szabad kihagyni!

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED



Ismét meggyőződhettünk róla, hogy az NFS sorozat a legjobb arcade szimulátorok gyűjteménye. Még azok is bűvöletébe estek, akik eddig soha nem nyúlnak autóversenyhez, varázsa mindenkit magával ragadott. Ezért jobban teszed, ha Te is beletörődsz abba, hogy nem menekülhetsz előle. Hiába a „csak Porsche van benne" megállapítás, élethű fizikája és gyönyörű grafikája még így is könnyedén maga mögé utasítja konkurenseit. Csak így tovább, padlógáz az install gombig!

SUDDEN STRIKE

A Sudden Strike szerkesztőségünkben a legjobban várt második világháborús stratégiai program. Ezért is örültünk oly nagyon ennek a játszható demónak. Rengeteg egység, aprólékosan kidolgozott grafika és élethű csatajelenetek. Ezek lennének a legjobb jellemzői, de itt a sor még nem áll meg. Csak ki kell próbálni, s azonnal megtudjátok, hogy miről is beszélünk. Negatívuma mindössze annyi, hogy csak egy pályát tartalmaz, ráadásul az is roppant nehéz, főleg az eddig ismert RTS-ekhez szokott játékosok számára.

PATCHES

Rally Championship v5.29.0
Pharao Enhancement Pack
Silver Patch
Unreal Tournament 413
Quake III Point Release 1.16n
The Sims Patch
Revenant v1.21

ROVATOK

Quake
StarCraft
Heroes of Might & Magic
Autó szimulátorok
Repülőgép szimulátorok
Bonckés - Tiberian Sun
Final Fantasy VIII
3D Mánia
3D Studio MAX
Műhelytitkok #2
Pascal
LinuxSci-Fi.HU Hírek
Zeneszerkesztés

DEKSTOP THEMES

A Light In a Storm
Believe
Dragon's Revenge
Gran Turismo 2
The Matrix
System Shock 2
Tiberian Sun
Tigger and Winnie

SCREEN SAVERS

Altered Worlds v1.65
Blizzard
Borealis 2
Desktop Destroyer
Matrix 3

CHEATS & TRAINER

Airport Inc. - Money Trainer
Alien Nations - Trainer
Croc 2 - Trainer +2, +3
Final Fintasy VIII - Final Bosses Trainer
Gabriel Knight 3 - UHS Module
Force Commander - All Miss. Cheat
Invictus - Trainer +2
Heroes 3 - Trainer
Majesty - Cheat Codes, Mtrain.
Might and Magic VIII - Mega
Might and Magic VIII - Trainer
Need for Speed 5 - Unl.Money
Nox - Trainer +4
Planescape Torment - UHS
Risk II - Trainer
Rogue Spear Urban Operations - Trainer
Star Trek Armada - Access All Level
Thief 2 - Trainer +2
Tiberian Sun Firestorm - Money Trainer
+CheatZone

EXTRA

Huncraft - Játszható demó
Chat - cikk
Media Player 7.0
Netscape Communicator Beta 6
Programok, amiket Ti küldtetek ...

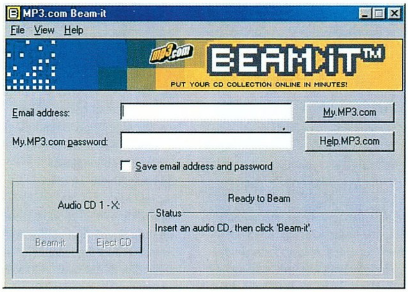
WALLPAPERS

Black and White
Dark Reign 2
Earth 2150
Thief 2

CDFS.VXD

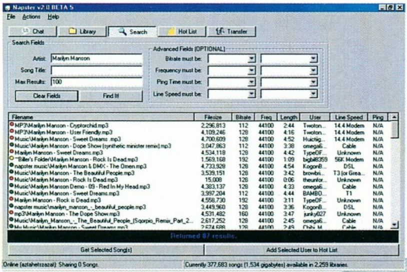
Számtalan program látott napvilágot az idők folyamán, melyekkel audio cd-inkről wavfile-okat grabbelhettünk, hogy azokat a későbbiekben például mp3 formátumba tömöríthessük. Gondolom, sokan gondoltatok már arra, hogy milyen jó is lenne, ha az audio cd-n trackek helyett wav-okat látnánk, és úgy tudnánk kezelni őket, mintha már a winchesterünkön lennének. Mindez egy aprócska file cseréjével megoldható. A \Windows\System\IOSubSys könyvtárban megbújó cdfs.vxd-t nevezzük át a biztonság kedvéért cdfs.old-ra majd másoljuk ide a Guru cd-n található verziót, és újraindítás után máris könyvtárakban, wav-ként láthatjuk a trackeket, melyeket már úgy használhatunk, mintha már eleve ebben a formátumban lennének a cd-re írva. Ezek után az albumok mp3-ba tömörítése kevesebb időt és kevesebb helyet igényel majd a winchesterünkön.

BEAM-IT



Az MP3.com új, merőben szokatlan ötlettel rukkolt elő. A My.MP3.com-on keresztül a törvényesen vásárolt CD-k tulajdonosai a lemezeik anyagát MP3-as formátumban is elérhetik saját személyre szabott archívumukból. Ha behelyezzük valamelyik cd-nket a meghajtónkba, akkor a Beam-it segítségével közvetlenül Mp3-ba tömörítve helyezhetjük el az mp3.com által nyújtott tárhelyünkön. Persze az, hogy a hosszadalmas feltöltés ez után mégsem történik meg, annak köszönhető, hogy az mp3.com a saját meglévő anyagából (hozzávetőlegesen 45 ezer CD) hozza létre a mi testre szabott archívumunkat, hogy a világ bármely pontjáról letölthessük saját jogtiszta CD-ink anyagát mp3-ban. Azért talán ti is érezhetitek, hogy ez az egész dolog sántít egy kicsit. Erre a bicegésre az amerikai lemezkiadókat tömörítő szövetség, a RIAA (Recording Industry Association of America) nyomban fel is figyelt, és perbe is fogta az MP3.com-ot. Michael Robertson, az MP3.com vezetője kijelentette, hogy semmi törvénybe ütközőt nem lát abban, ha valaki az általa megvásárolt lemez hanganyagát interneten keresztül bárhonnan elérheti.

NAPSTER V 2.0B5 ÉS TKNAPSTER V0.3.18

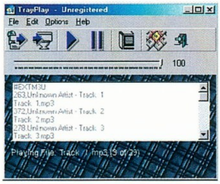


Gondolom, senkinek sem kell bemutatnom a Napster nevű programot, mellyel mp3-akat kereshetünk és csereberélhetünk a neten keresztül a hozzánk hasonló mp3 gyűjtőkkel, és sárba tiporhatjuk a szerzői jogokat. A népszerűségnek hála a készítők buzgón készítik az újabb, szebb, jobb stb. verziókat. A Napster eddig csak a Windows felhasználók életét édesítette meg, ám megjelent a TkNapster, a program Linuxos változata, amelyet tűzfalon keresztül is tudunk használni!

WINAMP 2.61

Természetesen a Winamp 2.61-es teljes verziója is menetrendszerűen megérkezett a szokásos bugfixekkel és az Advanced Visualization Studio 2.0 nevű pluginnel. Az installálást letisztultabbá tették, és az eltávolítás is megbízhatóbbá vált az eddigieknél.

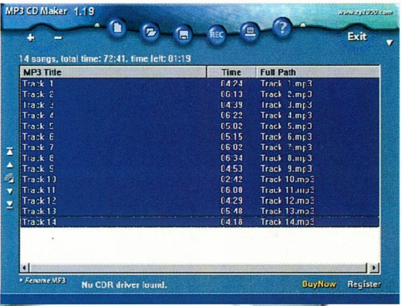
CDH TRAYPLAY



A CDH TrayPlayben újabb kis mp3 lejátszó programot köszönthetünk, amely kimondottan playlistek lejátszására lett kitalálva. Minimalizálva szerényen a visszavonul a szemünk elől task trayre, ilyenkor egyszerű billentyűkombinációkkal vezérelhetjük.

MP3 CD MAKER V1.19

Ahhoz hogy kedvenc mp3 válogatásunkból audio cd-t írhassunk, vissza kellett alakítani wav formátumba az anyagunkat. Az MP3 CD Maker segítségével közvetlenül audio cd-t süthetünk mp3-ból. A program egyszeru designos kezelofelülettel rendelkezik, és tényleg közvetlenül audio cd-re égeti az mp3-akat, annélkül hogy a winchesterre bármilyen ideiglenes file-t készítene. A program shareware mivolta annyiban mutatkozik, meg hogy legfejjebb kilenc track-et lehet vele felírni (Persze ez megoldható, ha összevonunk egy-két tracket).



INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

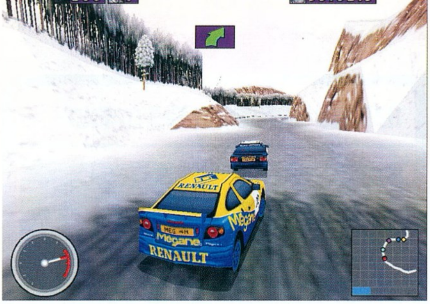
StartBox

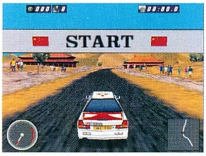
Fejlesztő: Magnetic Fields
Kiadó: Europress
Web: www.magneticfields.co.uk

Több, mint egy éve, tavaly áprilisban kezdtük el a teljes játékok sorozatunkat. Ez idő alatt szinte az összes játékkategóriát kipróbálhattátok. A stratégia őrültek az Imperium Galacticával, a Dark Colonyval és a Conquest of the New Worlddel nyomulhattak, a kalandoroktól azóta is kapjuk a leveleket a Woodruff-fal és az Alone in the Dark 3-mal kapcsolatban, a szerepjátékosoknak a Fallout és a Stonekeep jutott, az akciósok a Spec Opson, a Die Hard Trilogyn és a Die by the Swordön idegesíthették fel magukat, a szimulátorosok űrvadászt (Conflict Freespace) és mechpilótát (Earthsiege 2) személyesíthettek meg. Nem volt viszont autóverseny. Ezt eddig is óriási hibának tartottam a részünkről, hiszen minden valamirevaló játékos kedveli a szimulátorokat. A kutatás nagy erőkkel indult meg olyan autóverseny után, mely hosszú időre leköti a PC Guru olvasóit. Körülnéztünk a piacon, beszélgettünk azokkal a teszterekkel, akik otthon vannak ebben a témában, s végül az International Rally Championship mellett döntöttünk. Első látásra megkedveltük a játékot, hiszen rendkívül jól fut még az alacsonyabb kategóriájú gépeken is. A minimális hardware konfiguráció 486DX/2-66 és 16 MB RAM. Nem szeretnék senkit sem becsapni, a játék elindul ugyan ezen a gépen, de a grafikai részletességet le kell vennünk a minimumra, csak így kapunk élvezhető játékmenetet. Az ajánlott gép Pentium 166-os, négyszeres sebességű CD-ROM-mal. A CD-re azért van szükség, mert a program a zenét audio sávokban a korongon tárolja.

Beszéljük a játék történelméről. Az IRC egy trilógia második darabja. Az Europress és a Magnetic Fields összefogásának eredményeképpen a Rally Championship 1996-ban jelent meg. Ennek a folytatása az IRC, mely '97 végén került a boltokba. Az utolsó rész, a Rally Championship 2000 fejlesztését tavaly év végén fejezték be, a tesztet olvashattátok is a PC Guruban.

Az IRC-ben a rallyk történelmének kilenc legjobb autóját próbálhatjuk ki. 15, egyre nehezebb pályán kell bizonyítanunk vezetési képességünket. Mindenki megtalálja a neki megfelelő játékmódot. Az arcade részben nem kell figyelnünk semmire, jóformán még a gázról sem kell levennünk a lábunkat. A készítők azokról sem feledkeztek meg, akik ennél többre vágynak. A szimulációs részben a motor sérül (sajnos külsérelmi nyomok még nem látszanak), az üzemanyag csökken (a sárga vonal mellett kell leállnunk, s akkor feltöltődik), s az ellenfelek is jóval keményebbek. Minden pálya előtt babrálhatunk a felfüggesztésen, kerekeket cserélhetünk és beállíthatjuk a váltót. Nem kötelező ezekkel foglalkozni, de





értékes másodperceket nyerhetünk.

A grafikai kidolgozottság meglehetősen jó. Minden pályán megtalálhatjuk az adott országra jellemző épületet vagy természeti képződményt. Megfelelő gép esetén ne felejtsük el beállítani a legmagasabb grafikai részletességet, hiszen így akár 800*600-as felbontásban is száguldozhatunk. A 3D gyorsítókártyák 1997 végén kezdtek el beszivárogni a PC-kbe. Az IRC az elsők között volt, mely kihasználta az ezekben rejlő lehetőségeket. Nem kell azonban megijedni, nem kötelező. Külső és belső nézetet egyaránt használhatunk, s az utóbbival jelentős sebességnövekedést érhetünk el. Az időjárás is sokat dob a hangulaton. A svéd pályán a hó nagy pelyhekben hullik, és a trópusokon az esős évszakban szakad az eső. Ilyenkor a kocsi jobban csúszik, sokkal nehezebb az úton maradni. Az éjszakai pályák sem maradhattak ki. Ilyenkor szinte semmit sem látunk, tehát nagyon kell vigyáznunk a fényszóróinkra.

A játszhatóságról csak pozitívumokat tudok mondani. Végre valahára olyan autóverseny, melyben még a kezdők is könnyedén a pályán tudnak maradni első nekifutásra. Mondjuk az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy ez az élethűség rovására megy. A kocsi olyan szaltókat vet, hogy azt öröm nézni. A járgány leginkább a macskához hasonlít, hiszen mindig a kerekeire esik, s szinte sebességcsökkenés nélkül haladhatunk tovább. Nagyon egyszerű a kanyarokat bevenni, s végre valahára a féket is kell használnunk (de nem muszáj!!!).

A készítők nem hanyagolták el a többjátékos igényeket sem. A klasszikus C64-es játékok korát idézi az osztott képernyős üzemmód, melyben két játékos ugyanazon a képernyőn mérheti össze a tudását. (Ha jól emlékszem, akkor a Pitstop 2 volt ilyen C-64-en, óriási csatákat vívtam az öcsémmel – és a jó öreg Lotus 3, ugye, Dauby :)). Az IRC támogatja a két gép soros összekötését, az IPX-et és a LAN-t.

A kísérletező kedvű játékosok akár a saját pályáikat is megszerkeszthetik a programba épített editor segítségével. Amennyiben valaki úgy érzi, hogy olyan pályát alkotott, melyet szeretne megismertetni másokkal, ne fogja vissza magát. Küldje vagy hozza be a PC Guruhoz, s mi feltesszük a CD-re, s így mások is kipróbálhatják az általa tervezett pályát.

Reméljük, sikerült a kedvetekben járnunk ezzel a játékkal, s továbbra is szívesen látjuk a javaslataitokat, milyen teljes játékokat látnátok szívesen a PC Guruban. Egyvalamit azonban mindenféleképpen tisztáznunk kell. Vannak kiadók, melyek mereven elzárkóznak attól, hogy a játékaikat ilyen módon terjesszük, s ezért nem adnak engedélyt. Tudom jól, hogy sokan szeretnék a Diablót viszontlátni a második CD-n, de határozott és erőteljes nemet kaptam válaszként. Ugyanez a helyzet a friss programokkal. Kaptam olyan levelet, melyben az egyik olvasó arra buzdított, hogy rakjuk fel a Quake 3: Arenát, hiszen akkor milyen sokan megveszik majd az újságot. Ez tagadhatatlan, viszont valószínű, hogy az újság a következő hónapban már nem jelenne meg, s a szerkesztőség együtt whiskyzne Ambrus Attilával a hűvösön. Két-három éves játékokban kell gondolkodnunk, hiszen ezek tartoznak a megfizethető kategóriába. Amennyiben tömegesen érkezik igény valamelyik névre, abban az esetben megteszünk minden tőlünk telhetőt az ügy érdekében.

Mocsy

O.R.B.

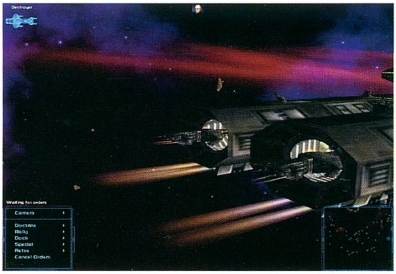
Nem lehet nem észrevenni a hasonlóságot a Strategy first Offworld Resource Base, rövidebb nevén O.R.B. című alkotása és a Sierra cég Homeworldje között.

Két szembenálló katonai fél egyikeként célod az ásványi kincsekben gazdag aszteroidamezők felderítése és az általuk nyújtott előnyök kiaknázása. Mindezt teljesen háromdimenziós környezetben hajthatod végre jókora űrflottát mozgatva. Bányászattal tehetsz szert jövedelemre és nyersanyagokra, melyeket felhasználhatsz kutatási célokra vagy különféle harci eszközök gyártására. Természetesen nem ez az egyetlen módja a technológiai előrelépésnek, bénító sugarak segítségével elfoghatod az ellenség eltévedt vadászait, vagy idegen eszközök után kutathatsz az űrszemét sodródó halmai közt.

A program egyik legérdekesebb vonása, hogy az aszteroidák nem egy helyben lebegnek, hanem folyamatosan keringenek a közeli bolygók körül, így aztán könnyen előfordulhat, hogy az egyik percben tökéletes biztonságot nyújtó bázisod a következőben átsiklik az ellenség felségterületére, és minden irányból támadásoknak lesz kitéve. Ám ugyanezt a mozgást kihasználhatod titkos bázisokról végrehajtandó gerillatámadások indítására is, vagy egyszerűen az ellenség erejének felderítésére.

Az eddig elmondottak alapján úgy vélem, érdekes programmal lesz dolgunk, s a kapott képek és animációk alapján kijelenthetem, hogy a kinézettel se lesznek komoly gondok. A hadihajók megjelenítése engem ugyan nem igazán varázsolt el, valószínűleg jobban örültem volna pár gnóm légballonnak, vagy legalábbis kevésbé kockaszerű gépezetnek, de ízlések és pofonok, bizonyára ehhez is hozzá lehet szokni. :)

Bird



Fejlesztő: Strategy First
Megjelenés: 2000. szeptember
Honlap: www.o-r-b.com

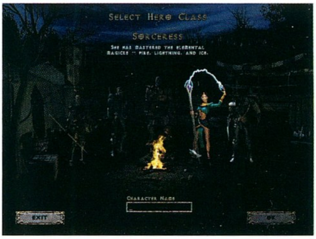
DIABLO II BÉTA

Már számtalanszor adtunk kisebb-nagyobb hírt a Blizzard idei sikervárományosáról, de leveleitek alapján sosem elég. Igaz, még csak az észak-amerikai játékosok számára, de a Diablo 2 bétatesztje végre megkezdődött. A csaknem száznegyvenezer jelentkezőből ezret választottak ki, s az interneten már olvashatjuk az első beszámolókat. A tapasztalatokat összegezve mindenki lelkes és elégedett. A vélemények lényege nagyjából ennyi: "Végre megvalósult minden, amit az első részből hiányoltam." Nem részletezném.

Megnézve a játék legfrissebb intróját bevallom, bennem akadt a lélegzet. Igaz, először a fiúk zsibogása elnyomta a sugárzást, de amikor magam maradtam, és engedtem, hogy a monitoron pergő képsorok és a hozzájuk kapcsolódó hanghatások magukkal vigyenek ebbe a sötét fantasy világba... borzongató érzés fogott el. S mikor véget ért, ott éreztem a hiányt, s a kényszert, nekem is tennem kellene valamit...

Remélem, hamarosan magam is nekiláthatok az online bétatesztnek, melyet az európai játékosoknak pár héttel későbbre terveznek! Jelentkezzetek ti is! Addig is közlünk néhány képet a bétatesztből.

A jelenleg beígért megjelenési időpont: 2000. augusztus

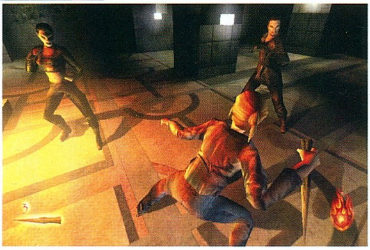


Lily

BUFFY, THE VAMPIRE SLAYER

Kiadó: Fox Interactive
Fejlesztő: The Collective
Megjelenés: 2000. ősz

Bár jómagam a bugyuta címnek köszönhetően egyetlen részt sem láttam a Buffy, a vámpírok réme című televíziós sorozatból, megbízható források szerint meglepően jó szappanoperának bizonyul. Talán nem árulok el vele nagy titkot, hogy a történet Buffy Summersről, a Sunnydale főiskola vezérszurkolójáról szól, ki fejébe vette, hogy megtisztítja a világot az emberi formát öltött moszkitók seregétől. Elolvasott pár „Csináld magad" vámpírölő kézikönyvet, kijárta a „Két hét alatt utcai harcost faragunk magából" tanfolyamot, elhitette szervezetével, hogy képes az átlagosnál gyorsabban regenerálódni, aztán pár karót tűzött övébe, és kilépett a verőfényes napsütésbe, hogy a gonosz nyomai után kutasson.



Az új trendnek megfelelően a számítógépes nagyhalak erre a sorozatra is lecsaptak, hogy harmadik személyű akciójátékot faragjanak belőle. Bár egyelőre csak pár kép és minimális információ áll rendelkezésünkre, ezek alapján mégis úgy vélem, egész elfogadható alkotással lesz dolgunk. A főhősnő csinos, a kinézet szép, kell-e ennél több? :) Persze, persze, tudom, ez azért édeskevés, de hála a televíziós háttérnek, feltehetőleg a történettel se lesznek gondok, s külön öröm lehet felismerni az egyes helyszíneket, így például a főiskola termeit, a temetőt, a város főterét, a bevásárlóközpontot, a Bronz éjszakai bárt és Buffy otthonát.

Addig is, míg a játék megjelenik, próbáljuk meg bepótolni sorozatok terén jelentkező hiányosságainkat, én legalábbis ezt fogom tenni. :)

Bird

DOMINION WARS

Megjelenés: 2000. október

A népszerű sci-fi birodalom rajongói minden bizonnyal örömmel fogadják a hírt, mely szerint a Deep Space Nine licenc alapján őszre elkészül a Simon & Schuster Interactive második Star Trek játéka, melyben a Federation, a Dominion és a Klingon csapatok vezetői összemérhetik tudásukat.

A Dominion Wars real-time stratégia lesz a javából, s Ken Gordon (producer) elmondása szerint minden egyes küldetésben többszörösen összetett feladatot kell majd teljesíteni (veteránok előnyben!).

Bevallom, jómagam mindig is ódzkodtam ettől a birodalomtól, magam sem tudom, miért. Ám Gordon szerint nem szükséges

rajongónak lenni ahhoz, hogy élvezzük a Dominion Wars űrcsatáit és idegen bolygók felszínén vívott ütközeteit. A történet kibontakozását animációk színesítik, s ez azok számára is érthető, sőt érdekfeszítő lesz, akik nincsenek képben Star Trek ügyileg. Ki tudja, talán a hozzám hasonlók épp most fogják megkedvelni.

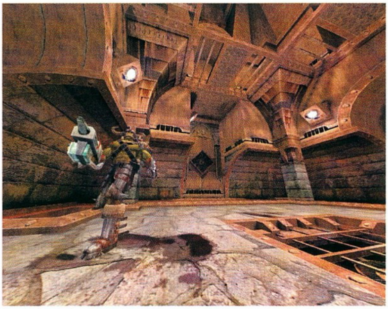
Az űrhajók kapitányainak gondos megválasztási lehetősége és a karaktergenerálás (ne feledjétek, stratégiai játékról beszélünk!) mindenesetre érdekesen hangzik…

Pár szóban még a grafikáról annyit, hogy a 3D-s megjelenítésű játék futtatásához a cég ígéretei szerint nem kell majd erőmű.

Lily

ENCLAVE

A svéd illetőségű Starbreeze Studios bátor lépésre szánta el magát: konkurenciát kíván teremteni az elsőszemélyű lövöldözős játékok királyának, a Quake 3-nak. Sajnos, a képeket látva attól tartok, ez csupán hiú ábránd marad, főként, mivel még jó másfél



év van hátra a fejlesztés befejezéséig, ami akárhogy is nézzük, nem kis idő, s ki tudja, miféle csodák látnak addig napvilágot.

Ami engem mégis első látásra megragadott, az a pályák hangulata volt. Leginkább a Quake első részére emlékeztettek, ugyanazt a titokzatos fantasy hangulatot árasztották magukból, amelyet oly kedvemre valónak találtam a régi szép időkben. Ám a karakterek egészen más lapra tartoznak, azok majdhogynem perverzen torz kinézete pillanatok alatt hidegzuhanyként hatott rám. Bízom benne, hogy ez csak a programozás idejére marad így, a végleges változatba már legalább rendes emberek kerülnek.

Egyébként a program elsősorban hálózati játékra készül, bár lehetőség lesz három egyjátékos történet végigvitelére is. Ezekben különféle karakterek közül válogathatunk, kik mindegyike más és más erősségekkel és gyengékkel rendelkezik.

A fegyverek megszerzésének módja érdekes újításnak tűnik: nem megkeresni kell őket, hanem kifejleszteni a menet közben összegyűjthető holmik segítségével. Ily módon az azonos karakterek is eltérő fegyverzettel rendelkezhetnek, olyan trükkök végrehajtására lehetnek képesek, amelyekre más játékosok álmukban se gondolnának.

Mit mondhatnék, drukkoljunk, hogy a késői gyermek születése pillanatában még életképes legyen.

Bird

Fejlesztő: Starbreeze Studios
Megjelenés: 2001. ősz
Honlap: www.starbreeze.com

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Érdekes története van a Red Storm Entertainment akciójátékának, mely Lara Croft egyeduralmának megdöntését hivatott véghezvinni. Azon a napon ér véget a földi nagyhatalmak kicsinyes rivalizálása, mikor a távoli űrből érkező hódítók, a Cattenik megjelennek. Alig egy hét leforgása alatt rabszolgasorba hajtják a bolygó teljes lakosságát, s hogy megerősítsék uralmukat, föléjük helyeznek pár kiválasztottat, akik kiváltságaik megőrzéséért cserébe a legaljasabb tettektől sem riadnak vissza.

Szinte esélytelen, hogy ilyen körülmények között bármiféle ellenállás kialakulhasson, mégis, ahogy az lenni szokott, a véletlen hősöket farag a szürke polgárokból. Angel Sanchez a háború kirobbanásakor elvesztette családját, s rabsága kilenc hónapja alatt csak a bosszúért él. Végül megtalálja módot, miként juthat ki börtönéből, s megkezdődik harca, melyhez hamarosan mások is csatlakoznak.

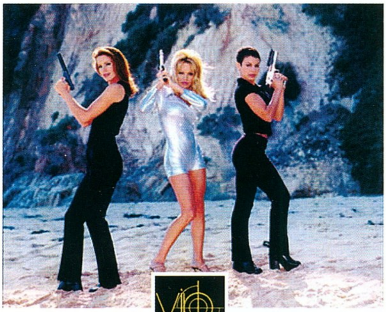
A híres írónő, Anne McCaffrey Szabadság regényei alapján készülő program nem az ész nélküli lövöldözésről fog szólni. Természetesen az is egyfajta lehetőség lesz, ám a játékos nagyon hamar megtanulja, hogy semmi esélye szemtől szembe kiállni a jelentős túlerőben lévő ellenséggel, inkább ügyes-bajos módokat kell kiagyalnia a konfliktushelyzetek elkerülésére. Ebben segítségére lesz két társa, kiknek bőrébe bármikor átköltözhet, s együttes erővel csapdába csalhatják a hódítókat.

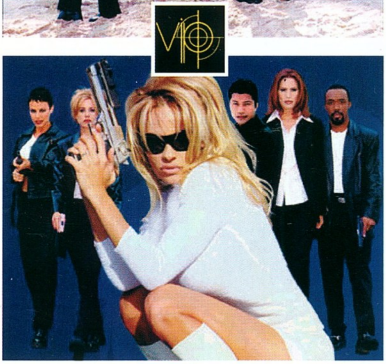
Bár a fejlesztők egyelőre hét pecsét alatt őrzik a játékról készült képeket, annyit hajlandók voltak elárulni, hogy a Rogue Spear motorját alakították át saját céljaiknak megfelelően, tehát az őszi megjelenéskor talán kissé szögletes, ám mégis tetszetős világban bolyonghatunk.

Bird

Fejlesztő: Red Storm Entertainment
Megjelenés: 2000. ősz

VIP





Úgy tűnik, az e havi hírekben a harmadik személyű akciójátékok női főhősei kapnak domináns szerepet. A UBI Soft idén év vége felé szándékozik kiadni a VIP című televíziós sorozat számítógépes adaptációját, Pamela Anderson Lee-vel a középpontban.

Azoknak, akik nem ismernék a történetet, elmondhatom, hogy Ms. Lee a szupermagas-sarkú topánkába és testhez álló ruhába bújtatott testőrnő, Vallery Irons szerepében tetszeleg, ki híres hollywoodi színészek életének megóvására szakosodott. A szexi felszereléshez hozzácsaptak pár mordályt, nehéztüzérségi gépágyút, s minden egyebet, ami a napnál is világosabban bizonyítja, hogy a gazdájuk milyen kemény amazon, ezzel a kasszasiker el is készült. Így aztán nem meglepő, hogy a felmérések szerint az 1998-ban bemutatott első epizód óta ez a sorozat az amerikai tinédzserek kedvence, s mind a hatvan országban, ahol palettára került, nagy sikereket ért el.

„Pimasz humor jellemzi a játékot, s a főszereplője olyan sztár, kinek hírneve világszerte ismert; ezáltal rendkívül széles vásárlói körre számíthatunk" – állítják a készítők a kiküldött sajtóanyagban. Mit mondjak, ilyen finoman talán még soha nem méltatták az illető hölgy kebelméretét – mert valljuk be, elsősorban ez Pamela erőssége –, s egyben a programról is elmondtak mindent, amit tudni érdemes. :)

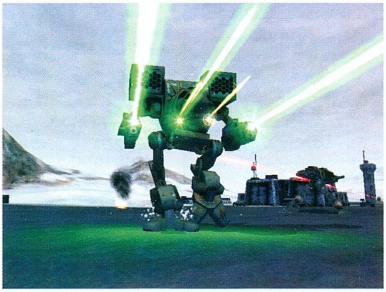
Bird

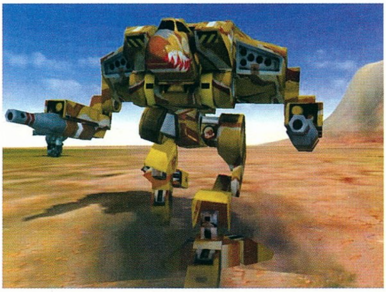
Kiadó: UBI Soft
Megjelenés: 2000. év vége

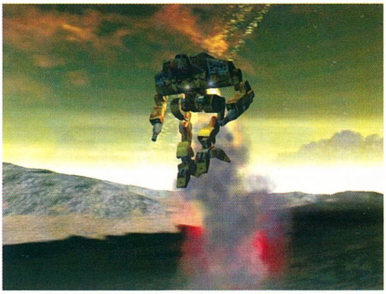
MECHWARRIOR 4

Készül. Egyelőre csak ennyit tudunk róla, de a képek láttán bízvást állíthatjuk, hogy ismét eget rengetően szép robotszimulátorra számíthatunk az év vége felé esedékes megjelenéskor. A BattleTech világban játszódó történet a megszokott stílustól kicsit elrugaszkodik. Szülőföldünket veszély fenyegeti, háború dúlta fel békés otthonunkat, miközben mi a vérünket ontva küzdöttünk a klán gyilkos harcosai ellen. A grafikai motor teljes átalakítása, új csatamechek, eddig soha nem látott fegyverek, interaktív történet. Mi más hiányozhat még? Szerintem csakis maga a program, de az nagyon...

Chris







CAPCOM - 2000

Megjelenések: 2000. vége
Honlap: www.capcom.com

A Capcom minden bizonnyal idén is értékes évet zár majd. A nagyrészt konzoljátékokkal foglalkozó kiadó idei terveiben szerencsére szerepel néhány PC-s program is. Ezek közül szemezgettem néhányat (a képek még a konzol verziókból valók).

DINO CRISIS

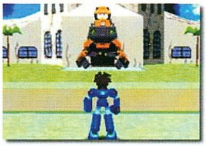
Év végén jelenik meg ez a már sikeres, eredetileg PlayStationre készült játék, melyben a hősnő, Regina irányítását vállalhatjuk fel. A trópusi sziget, ahova csöppenünk, valóságos rémálom, tele van húsevő dinoszauruszokkal. Márpedig valakinek meg kell menteni dr. Kirköt...

A Resident Evil sorozat alkotóinak újabb rémálmát tisztelhetjük a Dino Crisisben, amely szerény véleményem szerint erősen magán hordja a Jurassic Park hatását, bár ez nem feltétlenül negatívum, csak megjegyeztem.

Aki ismeri az eredeti verziót, az nyugodjon meg, a Dino Crisis grafikája már igazodik majd korunk PC-inek lehetőségeihez, a Capcom szinte fotorealisztikus hatást ígér, így nekünk csupán türelemmel kell várakoznunk, míg az átirat elkészül.

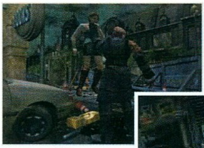
MEGA MAN LEGENDS

A földet végtelen tenger borítja, s az emberek apró foltnyi szigeteken tengetik életüket (ez mintha a Waterworldöt idézné...). A jobb létfeltételek biztosításához ősi energiaforrások után kutatnak az „ásók", kiknek legendás történeteiben Lode Anya is megjelenik... Egy napon az egyik kutató, Barel Caket csecsemőt talál valamelyik elhagyatott szigeten... s a legendák lassan életre kelnek.



A végkifejlet természetesen rajtad áll ebben a psx adaptációban is. A grafika szintén fejlesztés alatt áll, így év vége előtt nagy valószínűséggel ebből sem lesz semmi.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



Bird a lelkemre kötötte, hogy gonddal és odafigyeléssel írjak a Capcomról, mert az egyik kedvenc. Akkor még nem ugrott be, hogy az általa oly kedvelt Resident Evil sorozat miatt lehet ez a gyengéd figyelmeztetés. A Nemesis bizonyosan minden rajongó materializálódó álma, melyben újabb dramatikus horror részesei lehetnek.

Jill Valentine, az örök túlélő nem nyugodhat, s hiába próbálja elhagyni Racoon városát, a zombik és a gyötrelmek megtalálják újra meg újra.

A sorozat készítői több nyomasztó elemet, zombit és gonoszságot, s nem utolsó sorban több tárgymanipulálási lehetőséget ígérnek. Nekem már csak a kötélidegzet hiányzik, remélem, azt is találok a dobozban...

Lily

• Rick Goodman, az Age of Empires egyik alkotója március 31-én bejelentette, hogy a Stainless Steel Studios 2001-re elkészíti első stratégia játékát. Az Empire Earth küldetéssorozataiban a tűz felfedezésétől egészen a távoli jövőig vezeti majd a játékosokat. A programot a Sierra Studios adja ki.

• Mindörökké SimCity? Májusban érkezik a SimCity Unlimited, melynek legnagyobb újítása, hogy különböző stílusú épületeket választhatsz (európai, ázsiai), s eddig nem látott terepek is megjelennek. A katasztrófák száma is bővül: toxikus felhő, sáskajárás, űrszemét hullása s örvények megjelenése színesíti a palettát.

• Richard Garriott, azaz Lord Brittish kilépett az Origin csapatából. A „nagy öreg" további terveit nem osztotta meg a nagyközönséggel. Ez az esemény elvileg nem befolyásolja az Ultima Online 2 fejlesztését (sem).

• Az Interplay tervei szerint idén a következő PC-s játékok

KINESOFT

Honlap: www.kinesoft.com
Megjelenés: 2001.

Április 4-én a Kinesoft két új programot is bejelentett. A cégnév talán nem túl ismerős, bár a csapat 1991 óta jelen van a játékpiacon. Legismertebb alkotásuk az "exodus" engine, amely elsőként oldotta meg a Windows rendszere alatt futó játék lehetőségét...

MAGELORDS

A negyedik kort éljük, amikor az oly régóta szunnyadó mágia hatalma ébredezni kezd. A MageLordok megteszik lépéseiket, hisz mindannyian vágynak valamire, legyen az erő, tudás vagy arany. Az összetűzés elkerülhetetlen. A legendák jóslata szerint a Sötét Kor eljövetelének kezdete ez, amikor is az anarchia és a káosz bekövetkezik...

Mivel még csak vázlatokkal rendelkezünk a programról, talán azt hitted, szerepjátékról lesz szó. Tévedtél, ez kőkemény stratégia lesz, melyben a mágia kiemelkedő szerepet kap. A 3D-s grafikával készülő programban a jól ismert fantasy figurákat (tündék, óriások és más szörnyek) találod majd, de kicsit másként, mint azt eddig megszokhattad.

A kezdéskor ki kell választanod valamelyik MageLordot. Döntésedet az úr faja, különleges képességei, jártasságai és az általa használt mágiaszféra is minden bizonnyal befolyásolják majd. Mindez kihat a toborozható csapatokra is, és számos előnnyel, valamint hátránnyal jár...

A további részleteket a csapat a májusi E3-ra tartogatja, s addigra - ígéreteik szerint - mutatnak egy kisebb demót is.

CRIMSON ORDER

Ebben a sci-fiben már a XXVI. században járunk, amikor az "emberiséget" (illetve amivé vált) idegen faj, a Tan'Kahr tartja elnyomás alatt. A föld alatt azonban él még egy apró kolónia, mely Márk próféta vezetése alatt megkísérli felszabadítani a népet...

Azt hiszem, erre az alaptörténetre mindent mondhatok, csak azt nem, hogy eredeti. Ettől még a játék persze lehet jó. Természetesen a próféta szerepét osztják neked, s harcosaiddal át kell verekedd magad az idegen lények vonalain, s felráznod az igába hajtott emberiséget.

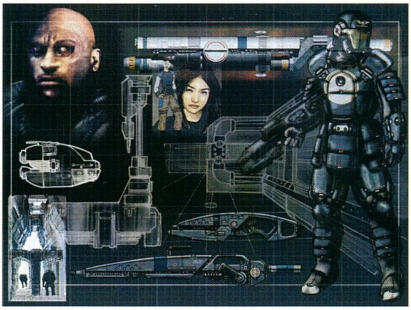
A Kinesoft kulcsszavai e programmal kapcsolatban: gyorsaság és pergő akció. Ráadásul a csapat tudatosan igen magas szintű AI-t állít szembe veled, ígéretei szerint minden egyes győzelemért sokszorosan meg kell küzdened, mintha csak valóban a felvázolt szituáció maroknyi csoportjának vezére lennél.

A helyszínek közt a víz mélyében rejlő bázistól az űrhajó fedélzetéig minden megtalálható, s a törött ablakok, golyónyomok, valamint a robbanások fizikai hatásainak megjelenése minden bizonnyal feldobja majd az összhatást.

A részletes történet és a múlt csak a küldetések megoldása közben tárul fel, méghozzá dialógusok és animációk formájában...

Ezek, akárcsak a képek nagyon vázlatos elképzelések. Amint lesz valami konkrétum, hírt adunk róla, hisz ebből még bármi is lehet.

Lily



megjelenésére számíthatunk: Messiah, MDK 2, Star Trek: Klingon Academy, Icewind Dale, Caesar's Palace, Baldur's Gate II: Shadows of Amn, Star Trek: New Worlds, Giants: Citizen Kabuto.

• A Sid Meier nevével fémjelzett FIRAXIS Games meglepően nagy léptekkel fejlődik. Az egyre több alkalmazottat foglalkoztató csapat veteránjai mellett tehetséges számos ifjú titán tűnt fel. Remélhetőleg ez kedvezően befolyásolja majd a készülő Civilization III és a Dinosaur által nyújtott játékélményt is.

• A PGO olvasói már tudják, de veletek is megosztok néhány Terry Pratchett hírt. Mi újság Terry Pratchett körül... Elsőként, hogy Nyugat Európában már kapható az író utolsó regénye, a The Fifth Elephant, melyben Ankh Morpork diplomatákat küld a törpkirály koronázási ünnepségére. Ám hamarosan az üdvözletből fékevesztett menekülés lesz, melynek okozói vámpírok és vérfarkasok... Reméljük, Az ötödik elefánt nálunk is

MONOPOLY TYCOON

Nem tudom, miért van ez, de ha valamelyik program nevében ott szerepel a „tycoon" szó, akkor az már nagyon rossz nem lehet. Éppen a minap olvastam megdöbbenve, hogy az 1999-es év legtöbbet eladott programjai közt a Rollercoaster Tycoon milyen előkelő helyen szerepel. Vagy elég, ha

visszagondolunk a Transport Tycoon vagy a Railroad Tycoon sorozat sikereire...

Ezekben a játékokban olyan gazdasági folyamatok irányítása kerül a kezedbe, amelyeket egyébként sosem próbálhatnál ki; vidámpark tervezése és igazgatása, szállítmányozási vállalat, közlekedésszervezés gondjai, vasúti társaság felvirágoztatása. Mindenki megtalálja bennük a kedvére valót.

Most a Hasbro jóvoltából ez a paletta bővül, a Monopoly Tycoon őszre megjelenik. A táblás játékok kedvelői biztosan érdeklődve vonják fel szemöldöküket, s szerintem az ilyen típusú stratégiák kedvelői sem fognak csalódni, hiszen a cél épületek építése, gazdaságos felhasználása, kisebb fajta birodalom megteremtése lesz. A virágzó üzlet kiépítése, mint tudjuk, sosem könnyű...

A Monopoly Tycoonnak az interneten az MSN Zone ad majd helyet.

Lily

Megjelenés: 2000. október
Kiadó: Hasbro Interactive
Honlap: www.hasbrointeractive.com

MORROWIND

Végre! Már évek óta csönd honol a Bethesda Softworks híres sorozata, a The Elder Scrolls táján, de a napokban végre hivatalosan is bejelentették a harmadik rész fejlesztését.

A sorozat egyik legnagyobb erőssége az élő és lélegző világ, amilyennel eddig nagyon kevés játékban lehetett találkozni. Hatalmas földrészeket járhatsz be teljesen szabadon, különféle nemzetek és kultúrák képviselőivel találkozhatsz, egymással szövetségben vagy épp harcban álló társaságokhoz csatlakozhatsz, s végső célod felé vezető lehetőségeid is eszerint módosulnak. Lehetsz nemes lovag, kit a fény testvérei keblükre ölelnek, démonokkal cimboráló, sötét lelkű gyilkos, kizárólag személyes hatalmával törődő, egoista mágus, vagy épp céhe befolyását erősíteni vágyó tolvaj.

Ez persze csak pár lehetőség, igazából rajtad múlik, hogyan játszod ki a karaktered, a program rendkívül rugalmasan alkalmazkodik az elképzeléseidhez.

Ami pedig a kinézetet illeti, az leginkább egy szóval írható le: húha! Fantasztikusan kidolgozott, emberektől hemzsegő utcákon sétálgathatsz, s a lakosok nem csupán bábfiguraként ácsorognak, hanem tesznek-vesznek, a tomboló homokviharban karjukkal óvják arcukat, kérésedre követnek téged, vagy elvezetnek bizonyos helyekre. Természetesen ennek megjelenítéséhez a legújabb 3D gyorsító kártyák egyikére lesz szükség, de őszintén, mi nem igényli manapság ugyanezt?

„Mindkét The Elders Scrolls epizód nagy sikert aratott, és elnyerte az év szerepjátéka címet" - mondja Vlatko Andonov, a Bethesda Softworks elnöke. „Ennek tudatában igyekszünk igazi különlegességekkel szolgálni a folytatásban. Kétség nem fér hozzá, hogy a játék nagy hatással lesz a szerepjátékok világára."

Úgy legyen!

Bird

Fejlesztő: Bethesda Softworks
Megjelenés: késő 2001
Honlap: www.elderscrolls.com

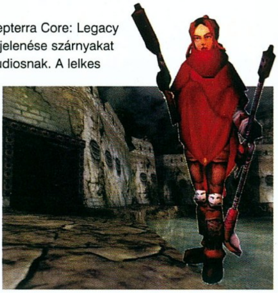
hamarosan kapható lesz! Másodikként, hogy a Mort színpadra kerül! Többek között a The Street Theatre-ben is bemutatják a halál kisinasának történetét... ejha. Sőt, a Griffin Youth színház pedig a Bűbájos bajokat (Sourcery) viszi idén májusban színre. Vajon megéljük, hogy film is készül az író valamelyik művéből?! S végül, az író következő regénye, a „The Truth" novemberre készül el. Erről még csak annyit tudni, hogy a történet a Korongvilág első újsága körül bonyolódik majd...

• Lehet, hogy friss Oscar-díjas Angelina Jolie lesz a Tomb Raider film hősnője. A lista egyre szűkül, s azt hiszem, ez a csodaszép hölgy jó választás lehet Lara alakítására...

• Kivételesen nem csúszásról adok számot, egyelőre úgy tűnik, hogy az Icewind Dale az ígért időben, nyárra megjelenik, sőt, a hivatalos honlapra hamarosan hangulatízelítőt adó mp3-ak is felkerülnek. A varázslatrendszer elvileg kész, s a programozó csapat éppen a szörnyek,

VALKYRIE STUDIOS

Úgy tűnik, a Septerra Core: Legacy of the Creator megjelenése szárnyakat adott a Valkyrie Studiosnak. A lelkes grafikusokból, írókból és programozókból álló csapat összedugta a fejét, mit is készíthetnének a jövőben, és nagy hirtelen négy projectet is „összedobtak". A jelenleg még csupán karcolatként felmutatható játékok mindegyike a legújabb 3D technológiára épül, az ámulatba ejtő grafika és az alaposan kidolgozott háttér nem titkolt cél.



Az egyelőre még kódneveken futó programok kategóriája: Nephilim – akció, Betty – RPG, Witch – horror elemekkel tűzdelt akció-stratégia, Aria – RPG.

BETTY

NEPHILIM

Aki teheti, figyelje a cég honlapját, de ha kicsit haladnak a fejlesztéssel, még mi is hírt adunk a részletekről.

WITCH

Lily

BREED

E havi híreink közt úgy tűnik, meglepően sok stratégia kap helyet, egyre több kiadó jelenti be ebben a kategóriában készülő programját. Ami számomra megdöbbentő, hogy a fejlesztés többnyire igen korai stádiumában lévő játékok reklámhadjárata akár fél-egy évvel a valós megjelenés előtt kezdődik...

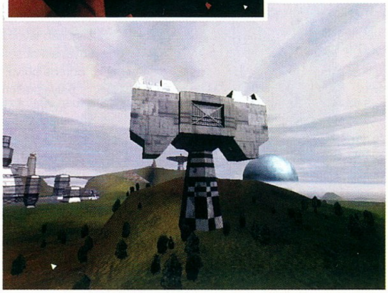
A jelenleg még igen csak a kezdeteknél tartó Breed Angliában, az eddig ismeretlen Brat csapatának műhelyében készül.

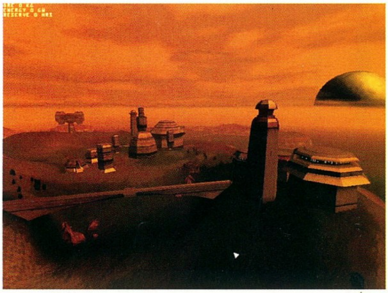
Ez a valósidejű stratégia a közeljövőben játszódik, amikor a földet meglehetősen agresszív beállítottságú idegen civilizáció fenyegeti. Szerencsére ekkor az emberiség rendelkezik már azokkal az eszközökkel, melyek segítségével a harcteret e faj szülőbolygójára (Breed) áthelyezheti...

A játék felépítése hagyományosnak tűnik, feladatod a gyors akció és a fejlesztésekhez, építkezésekhez szükséges alapanyagok beszerzésének ellenőrzése lesz.

A taktikázás egyik meghatározó döntése lesz, hogy a gyors, mozgékony egységeket, vagy a lassabb, ám jobban páncélozott alakulatokat részesíted előnyben. Az erőforrások beszerzése és helyes felhasználása szintén hangsúlyos szerepet kap majd, és különösen óvnod kell a szállítmányokat. A Breed felvázolt rendszere és képeinek hangulata engem erősen a Dune-re emlékeztetnek. Mivel a játék még csupán 30%-os készültségű, felesleges tovább boncolgatni, hiszen akármi is lehet belőle. Reméljük a legjobbakat!

Lily





valamint az NPC-k játékba illesztésén dolgozik. Vannak még csodák?

• Peter Molyneux álomvilága lassan életre kel, s mi több, minden nap tartogat meglepetéseket. A legújabb infók szerint a Black&White-beli titánjainknak saját honlapot készíthetünk! Már most sem tudom, hogy a tehén, a tigris vagy a majom lesz a kedvenc, s ott sorakozik még a teknős és az oroszlán is. Ez lesz az év játéka!

Lily

DEUS EX

StartBox

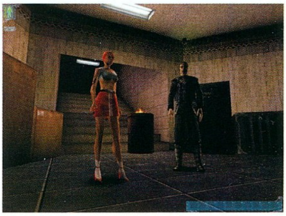
Fejlesztő: ION Storm
Kiadó: EIDOS
Megjelenés: 2000. tavasz
Web: www.deusex.com

„A Világ, amelyben élünk, veszélyes, kaotikus helyé változott. A bűnözés a hétköznapok megszokott eseményévé vált, terrorizmus, kábítószerek, betegségek és környezetszennyezés nap, mint nap követeli több ezer ember halálát. A középosztály szép lassan megszűnt, a szegények és a jómódúak közötti hasadék pedig már lassan akkora, mint a Grand Canyon. Mindennek tetejére, a sötétből rég elfeledett árnyékszövetség ébredezik. Gondosan titkolt céljuk pedig nem más, mint hogy a megfelelő pillanatban átvegyék a hatalmat a meggyengült vezetéstől. Senki sem hisz abban, hogy léteznének. Senki, csak egyedül Te."

Élethűség. Tudom-tudom, elcsépelt szó, amikor számítógépes játékokról fogalmazunk kritikát, de mégis oly gyakran előkerül, mintha csak legfontosabb jellemzője lenne valamilyen szoftvernek. Valóban így lenne? Valóban ilyen fontos számunkra az, hogy például otthon ülve berepülhessük Koreát egy F-16-os vadászgéppel, s közben úgy érezzük magunkat, mintha valóban háborúba cseppentünk volna? A válaszom egyértelmű igen. Teljesen nyilvánvaló, hogy minél inkább van életszaga a játéknak, annál nagyobb visszhangot teremt, s többen akasztják rá a „kiváló minőség" matricát. Ilyen remek példa a játéktörténelem vékony kötetéből előbukkanó System Shock II, vagy a Thief, amelyik kicsit egyszerű grafikája ellenére százezreket szegezett a billentyűzet elé. A siker egyértelműen az élethűségnek köszönhető, de gondoljunk csak bele, milyen jó is lett volna, ha mindezt Unreal szerű, látványos világba csomagolták volna. Nos igen, a Deus Ex már ilyen lesz, minden álmot valóra válthat: talán tökéletes.

Mint ahogyan azt a rövid kis bevezetőmben leírtam, a Deus Ex a nem túlságosan távoli jövőbe nyújt fantasztikus, ugyanakkor sötét bepillantást. J. C. Danton bőrébe bújva, zöldfülű újoncként kezdjük pályafutásunkat az UNATCO elnevezésű futurisztikus Anti-terrorista szervezetnél. Ez lesz az a hely, ahova minden küldetésünk után visszatérhetünk, a főhadiszállásunk. Innen indulva az egész világot behálózva kell harcolnunk az igazságért. A bonyolult összeesküvés szálait Hong-Kongon át, egészen Washingtonig göngyölgethetjük. Természetesen a feladat soha nem lesz egyszerű, de hogyha Warren Spector neve ismerősen cseng számodra, akkor sejtheted, hogy valójában mire is számíthatsz (ő készítette a két Ultima Underworldöt és a System Shock második részét). Ha még soha nem játszottál ezekkel a játékokkal, akkor jobb, ha elfelejtesz mindent, amit eddig az FPS-ekről tudtál. Ugyanis ebben nem a tűzerő, vagy a még nagyobb fegyver számít, az ügyes lopakodás vagy okos észjárás éppúgy kihúzhat majd a csávából, mint gyors reflexied.

Rengeteg RPG elemmel színesítik a Deus Ex világát. Induló karaktered tulajdonságait te alakíthatod ízlésed szerint úgy, ahogyan az számodra szimpatikus. Lehetsz remek mesterlövész, aki távcsöves puskájával bárkit



bármikor leterít, vagy gyakorlott technikus, aki otthonosan mozog a gépek világában, s apró szerszámával bármilyen ajtón keresztül jut. A lényeg az, hogy Te döntesz. Hadd említsek rögtön egy példát csak azért, hogy magatok elé tudjátok képzelni a várható eseményeket. Ha tegyük fel, a kezedben van a mesterlövész puska, s le akarsz vele puffantani valakit, de még nem elég jók ehhez képességeid, akkor a szárkereszt oly hevesen fog össze-vissza mozogni, hogy szinte esélyed sem lesz a találatra. Az ajtókon történő átjutás lehetősége is ígéretesen hangzik, az interaktivitás oly mértékben kap szerepet, mint ahogyan azt

játékban még soha tapasztalhattuk. Kinyithatjuk valamilyen kód segítségével, amelyet NPC-ktől tudhatunk meg, elé tolhatunk egy ládát, amelyet nemes egyszerűséggel felrobbanthatunk, vagy tolvaj módjára feltörhetjük a zárat.

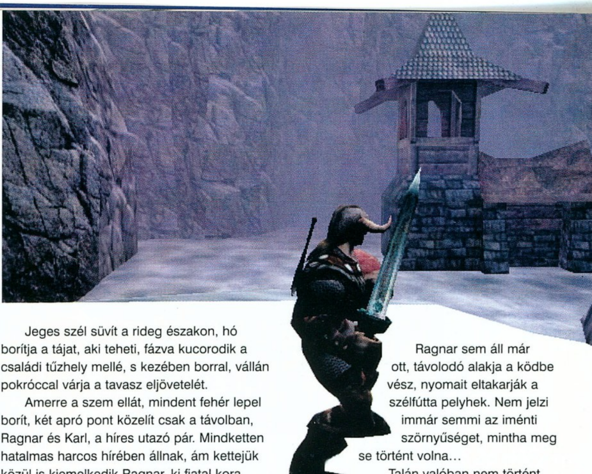
Ha már az aprólékos jellemzőknél tartok, megemlíteném a Deus Ex sebesülés-figyelő részét is. Már találkozhattunk ezzel a trükkel, ismerős lehet a Half-Life-ból, de mégis, ez a rendszer ezúttal kicsit máshogyan működik majd. A program nem csupán fejünk vagy testünk sérüléseit figyeli, minden karakternek - még az utcán pihenő galambnak is - hat külön részre tagolt testrészének állapotát kísérhetjük figyelemmel. Például, ha a lábunkat éri találat, lassabban tudunk haladni, ha a karunkat, ügyetlenebbül fogunk célozni, vagy kevesebb tárgyat tudunk magunkkal cipelni. Fejlövés esetén pedig egyszerűen elhalálozhatunk. Mivel mind ez idáig inkább RPG-ről beszéltem, mintsem FPS-ről, szót kell ejtenem még a program egyéb tulajdonságairól is. A szövődményes történet során rengeteg beszélgetést fojtathatunk le, küldetéseink során jó pár NPC-vel találkozhatunk. Összesen 150 000 sor dialógust építettek be a játékba, de nem kell megijednünk, nem lesz mindegyiknek elengedhetetlen információtartalma. Sőt, az előbb említett interaktivitás segítségével megkerülhetjük ezt a „részt". Ha fontosabb események történnek, akkor a kamera átvált 1st personból, külső (3rd person) nézetbe, s a már megszokott „cinematic" stílusban irányíthatjuk a párbeszédet. Ha netán türelmetlenül továbbléptetjük az unalmas képsorokat, akkor sem kell aggódni, ugyanis minden értékelhető adat bekerül a testünkbe épített személyi számítógépünkbe, s a későbbiekben ott mindent elolvashatunk, ha szükségünk lesz rá.

Az első, ami felkeltette érdeklődésemet a Deus Ex iránt, az Unreal kiegészített és alaposan feltuningolt motorjának köszönhető látványos grafika volt. Természetesen az eredeti egyszerű FPS-est az Ion Storm munkatársainak alaposan át kellett alakítaniuk. Különleges fényeffektusokat varázsoltak az új engine-be, továbbá teljesen új interfészt is, s persze az RPG-k elengedhetetlen kellékét, az inventoryt is megkapta. A karaktereket, az NPC-ket és a főbb szereplőket is rendesen átformálták, kidolgozottságuk s mozgásuk aprólékosabb, illetve kifinomultabb lett. Még a szájmozgást is a beszédhez igazították így téve még realisztikusabbá a játékot. A gyönyörű grafika ellenére számomra mégsem a látvány fogja megteremteni azt a hangulatot, amelyikre a System Shock II végigjátszása óta mindig is vágytam. A Deus Ex világa teljesen nyitott, szabadon bejátható hely lesz. Nem a fegyverek kapják a domináns szerepet, akár felkaphatod a virágcserepet is az asztalról, és hozzávághatod az ellenségedhez, vagy elfuthatsz, a lényeg az, hogy Te döntesz. A végkifejlet mindvégig a kezedben lesz, de senki nem veszi el a jogot attól, hogy bármikor mészárossá válj.

Chris
Chris@vogel.hu

Deus Ex

RUNE



StartBox

Fejlesztő: Human Head Studios
Kiadó: Gathering of Developers
Megjelenés: 2000. augusztus
Web: www.humanhead.com/rune.htm

„Napnyugtával a napot, holtával az asszonyt, suhantával a kardodat...”
(viking bölcsesség)

Jeges szél süvít a rideg északon, hó borítja a tájat, aki teheti, fázva kucorodik a családi tűzhely mellé, s kezében borral, vállán pokróccal várja a tavasz eljövetelét.

Amerre a szem ellát, mindent fehér lepel borít, két apró pont közelít csak a távolban, Ragnar és Karl, a híres utazó pár. Mindketten hatalmas harcos hírében állnak, ám kettejük közül is kiemelkedik Ragnar, ki fiatal kora ellenére máris kivívta a legtapasztaltabb veteránok elismerését. Hatalmas termete, fatörzs vastagságú izmai, párducmozgása tökéletesen összpontosított erőt sugároznak magukból, nincs az a veszély, mely elrettenthetné, mellyel ne lenne képes bármikor szembenézni.

Hirtelen megtorpan, lassan körbe fordul. Mintha szimatolna, felemeli fejét, majd szemöldöke haragos v-t formázva szalad össze homlokán, s messze hangzó csendüléssel, szikrákat hányva rántja elő embernyi pallosát. Társa lassabban reagál, fegyvere csak pár pillanattal később terem kezében, aztán csak állnak egymásnak vetett háttal, a tájat figyelik. Árny se rebben, így telnek a percek, végül Karl feladja, és gúnyos mosollyal akasztja vállára harci bárdját. Épp szóra nyitná ajkát, hogy társa ideges természetét becsmérelje, mikor mintha fölrobbanna a közeli domb, óriási bestia szökell elő a hó alól, s mélyről jövő morgással veti magát áldozatára.

A gúnyos megjegyzés halálsikolyba fullad, amint az ujjnyi fogak tompa csattanással záródnak össze izmain, aztán a villanó fénysugár sebességével lesújtó kard szempillantás alatt kioltja a havasi farkas életét.

Vörös vér festi be a havat, vadász és áldozat egymás mellett fekszik kiterülve, s felettük mozdulatlanul tornyosul a gondolataiba merült óriás. Nézi a döbbent arcot, az üvegessé vált szemeket, melyek egykor oly hamisan csillogtak, nézi barátját, kivel oly sok kalandban volt része, egy pillanatra úgy tűnik, letérdel mellé, hogy könnyes búcsút vegyen, aztán tekintete megkeményedik, övébe nyúl, és üvegcsét húz elő, melynek tartalmát a testekre önti. Mintha a harag öltene formát, hirtelen tűz csap fel, aztán éppoly gyorsan, ahogyan jött, elhamvad. Nincs már ott semmi, se barát, se fenevad, csak a csupasz föld látszik, melyre a megolvadt hólé lassan kezd ráfagyni.

Ragnar sem áll már ott, távolodó alakja a ködbe vész, nyomait eltakarják a szélfútta pelyhek. Nem jelzi immár semmi az iménti szörnyűséget, mintha meg se történt volna...

Talán valóban nem történt meg, legalábbis a Human Heads Studios munkatársai ezt állítják, mikor a hamarosan elkészülő, a vikingek korába kalauzoló játékuk hátteréről beszélnek. Egész sor tényt gyűjtöttek össze, melyek mind azt bizonyítják, hogy a szarvas sisakot viselő barbár harcos alakja nagyrészt kitaláción alapul, észak fiai semmiben sem különböztek a többi nemzet földművelőitől, bár talán kicsit gyakrabban és távolabbra jártak portyázni, mikor vagyonuk fogytán volt.

Fennen hangoztatják, hogy a Rune lerombolja a megrögzött tévképzeteket, s valósághű környezetbe repíti a bátor

szobakalandorokat, ám lássuk be, nehéz elképzelni azt a játékot, melyben kapával a vállán baktató pocakos öregúr irgalmat nem ismerve pusztítja a kertjében növő gyomot. Talán ez az oka, hogy hősünk fején az a bizonyos sisak igenis ott díszeleg, karjai nem földműves eszközök, hanem fegyverek forgatására teremtődtek, s telekviták helyett vérre menő küzdelmekben vesz részt, nem egyszer sosem volt szörnyetegek ellen. Ám számít ez? Szerintem egyáltalán nem. A valóságot hagyjuk meg a tudósoknak, aki játszani akar, azt repítsük a fantázia birodalmába, hadd feledkezzen meg néhány röpke órára a mindennapok gondjairól.

Ennyit tesz a Rune, nem többet, ám ezt nagyon jól csinálja. :) A Heretic és a Hexen fejlesztői közül kivált programozók új cége tovább járja a nagyok útját, megpróbál lépést tartani velük a harmadik személyű akciójátékok mind népesebb piacán. Erre minden alapjuk megvan: többévnyi gyakorlati tapasztalattal rendelkeznek, ráadásul sikerült megszerezniük a még mindig a legjobbak közé tartozó Unreal motort, s abból kialakítaniuk saját játékuk alapjait. Ennek sajátosságai közé tartozik a rendkívül folyamatos és részletes karakter-animáció, a hatalmas, nyitott terek képzete, a fények játéka a falakon és egyéb tereptárgyakon.

Bár játszható változathoz még nem sikerült hozzájutnom, az előzetesként kapott képsorok teljesen levettek a lábamról. Mikor az imént folyamatos animációt említettem, nem a levegőbe beszéltem, eddig csak egyetlen játékot láttam, melyben a test egésze mozgott, nevezetesen a Die by the Swordot. Ám az a lendület még ott sem volt ennyire átérezhető, mikor a hatalmas csatabárd súlya maga után húzza a kezet, s kis híján hátrahőköltem a képernyőn felém vágtató, oroszlánmozgású fenevad láttán. Minden izom úgy hullámzott, ahogy kell, előre kiszámolt animációk esetén is ritkán látni ilyet, nemhogy valós idejű felvételeken.

Mondjuk, a készítők a fegyverek terén kissé elvetették a sulykot; a harci eszközök köztudottan a férfiasság jelképei, ezek mérete alapján hősünknek meg se kottyanna négy-öt nagyobb hárem hölgyeinek egész estén át tartó „szórakoztatása". De legalább az egyszerre szállítható arzenál behatárolt, nem vihetsz magaddal három buzogányt, négy harci bárdot, és öt kardot az övedbe tűzve, s zsebeid se töltheted meg százszámra nyílvesszőkkel, jól át kell gondolnod, melyik lesz az a pár eszköz, melyeknek legnagyobb hasznát veheted a közeljövőben.

Így megtörténhet, hogy egyszeriben ott állsz ellenfeledbe tört kardod csonkját szorongatva, s nincs semmid, amivel megvédhetnéd magad a továbbra is özönlő támadóktól. Ekkor sincs baj, bármikor felragadhatod az épp közeledben található tárgyak egyikét, kikaphatod a fáklyát tartójából, vagy egyszerűen fölemelhetsz egy követ a földről, hogy azzal zúzd be a rosszfiúk fejét.

Micsoda tárháza ez a pusztítás módozatainak! Bizony, a Rune-ra legkevésbé sem a békesség jellemző, a levágott végtagok és feldarabolt emberek látványa nem számít ritkaságnak. Míg a Hereticben megoldható volt, hogy a varázslatok csak kicsiny, kormos lyukakat ütöttek az ellenfeleken, kissé nehéz lenne ugyanezt megtenni vágó- és zúzófegyverek esetében. Ám nem is kell, hogy máshogy legyen. Mindenkiben ott lakozik a démon, mely a vadságban leli örömét, csak egyesek megtanulnak együtt élni vele, s ezáltal uralkodni fölötte, míg mások megpróbálják elfojtani indulataikat. De mind hódolunk neki, s miért ne tehetnénk ezt ártalmatlan körülmények között, a képzelet elbűvölő birodalmában?

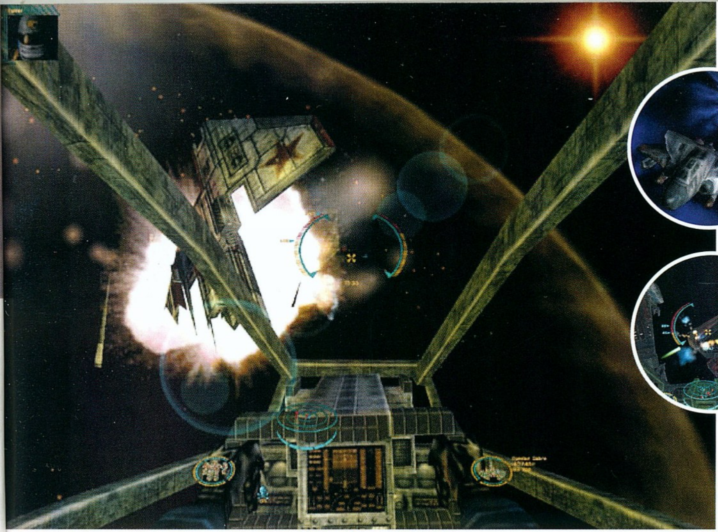
Bird
Thx Winnetou :)
bird@vogel.hu

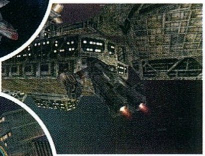
STARLANCER

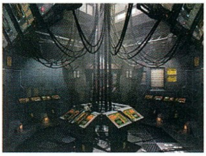
StartBox

Fejlesztő: Digital Anvil
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: 2000. május
Web: www.digitalanvil.com

Az utóbbi években a Microsoft valósággal megtáltosodott játékügyben. Egyre másra vette meg a fejlesztőcégeket, s néhány cím komoly sikert hozott az óriáscég konyhájára. Elég, ha csak az Age of Empires 2-t vagy a Midtown Madnesst említjük. A megvásárolt fejlesztők között találhatjuk a Digital Anvilt is, de ez a név nem mond sokat a játékosoknak. Ez nem is csoda, hiszen ez idáig egyetlen játékot sem fejlesztettek ki, a Starlancer lesz a bemutatkozó darabjuk. Elég azonban, ha megnézzük a cég két vezető emberét, s máris tudjuk, hová tegyük őket. Chris és Erin Roberts aktívan részt vettek minden idők egyik legsikeresebb (te jó ég, ezt én írtam le?) űrszimulátor sorozatának a kifejlesztésében. Akkoriban még fiatalok és bohók voltak, s elhitték, hogy az Origin színeiben karriert csinálhatnak. Úgy tűnik, elegük lett abból, hogy a tehetségüket mások aknázzák ki, s ezért saját stúdiót alapítottak. A Microsoft boldogan támogatta a tehetséges testvérpárt, hiszen így ő lehet a kiadójuk. A Starlancer fejlesztése ilyen körülmények között indult meg másfél évvel ezelőtt, s úgy tűnik, a munka gyümölcse hamarosan beérik. A híresztelések szerint a Starlancer lesz az a játék, mely képes megszorítani a LucasArts X-Wing Alliance-ét és a jelenlegi királyt, a Freespace 2-t. Első ránézésre észrevehetjük, hogy a kezelőfelületet a Wing Commanderből „kölcsönözték”. Nagyon remélem, hogy a játékmenet terén inkább az X-Wing sorozat irányába mennek el, újabb arcade jellegű űrszimulátor nem lenne túl szerencsés. Szerencsére a testvérek hanyagolták a Wing Commander széria általam annyira gyűlölt FMV betéteit, s inkább a történetre összpontosították az energiájukat. Két szemben álló fél küzd a Naprendszer uralmáért. A szövetségesek ugyan megnyerték a gazdasági háborút, de elkövették azt a hibát, hogy egyoldalúan megkezdték a leszerelést. A keleti blokk ezt a hibát azonnal kihasználta, meglepetésszerűen megtámadták és elpusztították a szövetségesek hajóhadát, majd blokád alá vették az összes lakott bolygót. A szövetségesek visszaszorultak az Uránusz Oberon nevű holdjára, s végső kétségbeesésükben általános toborzásba kezdtek. Itt lépünk be mi is a képbe, s 24 küldetésen keresztül kell segítenünk a szövetséget. Ez a küldetésszám kicsit kevésnek tűnhet, főként ha megnézzük az X-Wing sorozatot, de ne legyünk telhetetlenek. Különben is, a küldetések nagy része meglehetősen összetett, a teljesítményünktől függően vehetünk részt alküldetésekben. 12 hajón repülhetünk, de kezdő szinten a repülési jogosítványunk csak a leggyengébbre szól.





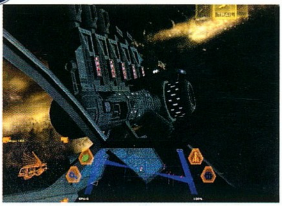


Ahogy egyre feljebb kerülünk a ranglétrán, úgy kapunk erősebb hajókat. Abban az esetben, ha nagyon jól teljesítünk, akkor előbb megkapjuk a legjobb hajót 4-5 küldetéssel. Külön öröm, hogy a küldetéseket nem nekünk kell egyedül teljesítenünk. 30 különböző pilóta küzd a században, mind egyedi pararnéterekkel. A teljesítményünk alapján egyre feljebb mászunk a szamárlétrán, s hamarosan a nevünk ismertté válik még az ellenséges csúcspilóták között is. Nem elképzelhetetlen, hogy valamelyik küldetés alatt hirtelen szembe találjuk magunkat az ellenfél legjobban képzett pilótáival, s végleg el kell döntenünk az elsőség kérdését.

A berepülhető űrhajók között egyaránt megtalálhatjuk a fürge, csekély páncélzattal és tűzerővel ellátott vadászokat és a lomha, de brutális fegyverzettel felszerelt bombázókat. Minden űrhajó eltérő különleges tulajdonságokkal rendelkezik. Létezik támadó és védekező képesség, mely csak arra a hajóra jellemző (pajzs az energiafegyverek ellen, automatikusan célra tartó lézerágyú...). Így az is előfordulhat, hogy a gyengébb hajót választjuk a küldetésre csak azért, mert már megszerettük a képességeit.

A Digital Anvil különösen nagy gondot fordít a többjátékos üzemmódra. Szinte minden elképzelhető módot támogat, kezdve a mezei két gép otthoni összekötésétől egészen a MSN Gaming Zone-ig. A kérdés csak az, hogy mi magyarok mennyit tudunk ebből profitálni. A gépigény meglehetősen magas, az átlagos játékosoknak bizony meg kell elégedniük az alacsony felbontással. Az ígéretek szerint Pentium 350-es, 64 MB RAM és 16 MB-os gyorsítókártya kell a rendes játékmenethez. Persze, aki az internetes játékra adja a fejét, annak fel kell készülnie arra, hogy a folyamatos játékot ez a konfiguráció nem fogja bírni. Mindenesetre én bizakodó vagyok, egy igazán jó űrszimulátor nagyon ránk férne már. Májusban bővebben visszatérünk a témára, addig is tessék gyakorolni a Freespace-szel.

Mocsy



A Starlancerrel párhuzamosan a Digital Anvil egy másik szimulátort is fejleszt, Freelancer néven. A két játék között semmiféle összefüggés nincs azon kívül, hogy mindkét történet ugyanabban az univerzumban játszódik. A Freelancer inkább a Privateer nyomdokaiba szeretne lépni, hiszen ebben is intergalaktikus csavargót, akarom mondani, vállalkozót személyesítünk meg. Ez utóbbi szó jelen esetben jelenthet kalózt is, de ilyenkor ne lepődjünk meg, ha hamarosan a galaxis összes fejvadásza a nyomunkba ered. Az Elite-hez hasonlóan ez úttal is egyetlen rozoga űrhajóval, s a kezdetekhez elengedhetetlen creditösszeggel kezdünk. Ezután szép lassan fel kell fejlesztenünk a hajónkat. Ismerős, ugye? Már nagyon régen várunk valami hasonlóra, csak remélni tudjuk, hogy a Roberts testvérek sikerrel megoldják ezt a feladatot is. A Freelancerben is lesz történet, de sokkal szabadabban mozoghatunk. Bármikor abbahagyhatjuk a sztorit, nem szenvedünk semmiféle hátrányt emiatt. Sajnos a játék még igencsak kezdeti stádiumban leledzik, még csak ígéretet sem hallottunk az idei megjelenésre. Nem baj, lesz mit várnunk 2001-ben.

Mocsy

DUKE NUKEM FOREVER

StartBox

Fejlesztő: 3D Realms
Kiadó: GT Interactive
Megjelenés: 2000 vagy 2001 vagy 2002...
Web: www.3drealms.com

Senki sem kerülheti el a sorsát, hamarosan a 3DRealms programozói is kénytelenek lesznek végre kiengedni a Duke Nukem 3D régóta beharangozott folytatásának szellemét a palackból. Ebből az alkalomból vállalkoztam arra, hogy röviden összefoglaljam, mit is várhatunk e játéktól.

KI AZ, VAGY MI IS AZ A DUKE NUKEM?

Régen, még szinte a történelem előtti időkben a kőbalta mellett piacra került a Duke Nukem I., majd kisvártatva a II., melyek mindketten az „oldalra scrollozós ugrálós" PC-s játékkategória jeles képviselői voltak. Ezután az alkotók nagy levegőt vettek, és az akkoriban még gyerekcipőben járó úgynevezett „First Person Shooter" stílusban készítették el a következő részt, mely a keresztségben az azóta már legendássá vált Duke Nukem 3D nevet kapta. Ekkorra Duke barátunk csillaga magasan tündökölt, hamarosan beragyogta a konzolok egét is: megszületett Nintendo64-re a Duke Nukem 64, Playstationre pedig a Duke Nukem: Total Meltdown és a Duke Nukem: Time to Kill. Ezen kívül különböző kereskedelmi cikkek (műanyag katonák, ékszerek) formájában indult még hódító útjára hősünk, akit hamarosan a mozivásznon is viszontláthatunk a Treshold Entertainment jóvoltából. A 3DRealms 1997-ben hozta a közönség tudomására, hogy készül a folytatás, mely a Duke Nukem 4 címet viseli majd. A Duke Nukem Forever is a tervezőasztalon volt már ekkor, de ez a gyökerekhez visszatérve a DN I. és II. stílusában tervezett elkészülni. Ezért találkozhatunk olyan nyilatkozattal, hogy a DNF király 3D-s scrollozós stuff lesz, mely a Donkey Kong Countryt hivatott letaszítani trónjáról. Hamarosan azonban felhagytak e második játék kiadásának gondolatával, de a zengzetes címet véteknek tartották sutba dobni, ezért inkább átörökítették a csendesen alakuló FPS-re azt. Ezért a címe végül is Duke Nukem Forever lesz, nem Duke Nukem 4, vagy Duke4Ever, mint egyes források manapság is sejtetni engedik.

TECHNIKAI ADATOK

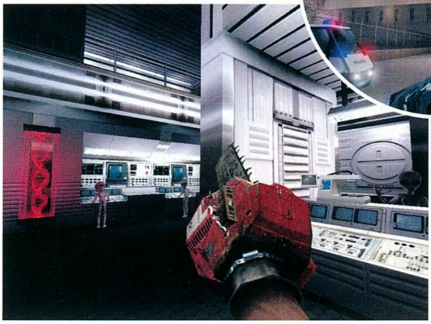
A DNF-nek nem csak a neve változott meg gyökeresen az idők során. 1998 elején még a Quake II méltán sikeres engine-jével tervezték meghajtani a grafikát, de júliusban fordult a köpönyeg, és azóta az Unreal motorja dohog a készülő játék szíve helyén. Erre a jelentős változásra nem személyes ellentétek, hanem üzleti érdekek miatt került sor. A 3DRealms és az ID Software továbbra is szívélyes kapcsolatban állnak egymással, de az alkotók elképzeléseinek valóra váltásában az Unreal lehetőségei nagyobb eséllyel indulhattak harcba. Rengeteg apróság, amellyel a Quake II engine-t még bővíteni kellett volna, már eleve megtalálható volt ebben, ezért a váltás mindenképpen indokolt volt – szögezték le szabad fordításban a cég képviselői a nyilvánosság előtt (Nem kötözködésképpen mondom, de ha a DNF ilyen kényelmes ütemben készül el, lehet, hogy a Quake 5 is elavult szerkezet lesz, mire beérik...). A párhuzamosan fejlesztés alatt álló Prey motorja sem jelentett jó alternatívát, mert teljesen más koncepcióban készül, mint a DNF. Egy szó, mint száz, az újítások az Unreal – illetve az idők szavára hallgatva átalakított immár Unreal Tournament – szilárd alapjaira épülnek rá, például a „csontváz-rendszerű" karaktergenerálás, és az úgynevezett „Level Of Detail Rendering". Az előbbi szerint a modellezők minden szereplőnek elkészítik a csontvázát, ezeket motion capture technológiával gépre vitt valósághű mozgásra késztetik, miközben hússal és bőrrel, valamint némi ruhával borítják be azokat. E valós időben zajló számolás lényegesen gyorsabbá és rugalmasabbá teszi a szereplők képernyőre vetítését, mintha előre letárolt mozgásfázisokat alkalmaztak volna. Ezek a mozdulatok akár kombinálhatók is egymással, lehetőségünk lesz például földre vetve magunkat tovább tüzelni ellenségeinkre. A csontrendszer lehetővé teszi az élethű testfelépítésen (pl. arcvonások kialakítása) kívül a találatokra történő különböző reakciókat is: ha például szerencsésen vállon találjuk célpontunkat valamilyen nagy erejű fegyverrel, akár le is

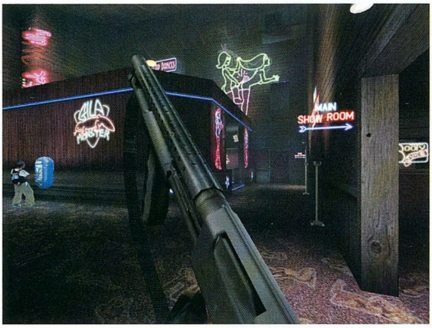
szakíthatjuk a karját ezzel. A „Level Of Detail" pedig olyan rendszert takar, mely menet közben valós időben csökkenti és növeli a képen látható szereplőket és tereptárgyakat felépítő poligonok számát. Ez jó, mert jelentősen meggyorsítja a megjelenítés sebességét, mivel a takarásban levő, vagy távolabbi tárgyak részletességét szignifikánsan csökkenti. Igaz, így kicsit elnagyoltabbak lesznek, de mindent egybevetve csak nyerünk az ügyön, hisz nem kell akkora erőművet építenünk az installált játék köré. Hozzá kell tennem a történetiség kedvéért, hogy a programozók nem saját kútfőből merítettek a LOD rendszer kialakításában, hanem hónapokat megspórolva a Sven Technologies már létező MRG technológiáját licencelték. (Kérdem én, hol tartanának, ha mindent saját erőből kellene megoldaniuk, hisz mankóval is már három éve vesződnek a DNF-fel?)

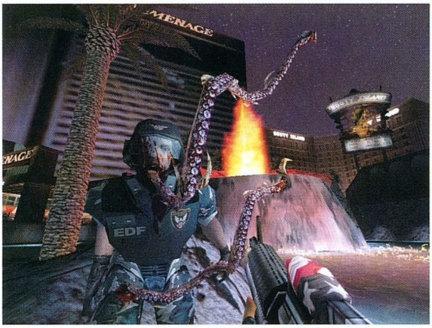
Úgy néz ki, hogy a kezdeti tervekkel ellentétben mégsem lesz software alapú megjelenítés a játékban, így annak maradéktalan élvezetéhez valószínűleg vennünk kell 3D-s hardverrel megáldott videokártyát, ha eddig nem tettük volna meg. A Glide támogatás az alap, a Direct3D is meglesz, az Unrealban alapvetően támogatott PowerSGL természetesen a listára kerül (PowerVR tulajok előnyben), az OpenGL viszont egyelőre elég gyenge lábakon áll. A DNF a processzorok tekintetében mindenevő lesz. Cyrix, AMD, Intel Pentium, PII, Celeron, vagy PIII procikkal is gond nélkül megy majd külön támogatást nyújtva az MMX, 3DNow! és KNI utasításkészleteket kezelni képes versenyzőknek. A hangokat és a zenét válogatás nélkül minden Windows által támogatott hangkártyából kicsikarhatjuk. Érdekes, hogy ezek wav formátumban kerülnek be a játékba, de a készítők, miután megvizsgálták a többi lehetőséget, e mellett döntöttek. A MIDI halott, az mp3 igaz, hogy terjedelemben töredékét foglalná a helynek, de jelentős processzorteljesítményt igényelne, a CDs zene pedig elavult, kevéssé rugalmasan kezelhető és túl sok helyet rabol el a 74 perces lemezből ahhoz, hogy számításba jöhessen.

A JÁTÉKMENETRŐL

A sztori: dr. Proton, a hatalmas termetű gonosz cyborg, aki valahogy ép bőrrel kikeveredett az első epizódból Las Vegas 51. Körzetét elfoglalva fenyegeti a várost és egész Földünket világmegváltó terveivel. Különös, nem földi eredetű kommunikációs eszközökkel operálva hatalmas ármádiát toboroz maga köré a galaxis legtávolabbi csücskeiből összecsődített űrlényekből, melyet a körzet volt rendfenntartóival és egyéb ördögi teremtményekkel megerősítve ütőképes hatalmi tényezőként trónolhat az USA szórakoztató központjában. A mi seregünk szemléje nem tart ennyi ideig, hisz egy szál magunkban vállaljuk, hogy mindörökre semlegesítjük a technika és a génsebészet frigyének eme gonosz szüleményét. Természetesen nem puszta kézzel kell megvívnunk harcainkat. Egyelőre hivatalosan nem adták ki a majdani fegyverek listáját, de a napvilágra került screenshotok alapján kb. tíz különböző halált hozó eszközt forgathatunk. Itt lesznek a klasszikus darabok: a mindig kéznél levő pisztoly, a shotgun, az RPG és a shrinker, valamint fiatalabb társaik, mint a láncfűrész, a gépfegyver és a még homályos rendeltetésű „Mystery Gun", amely valószínűleg egyfajta gépfegyver vagy shotgun elv alapján köpködi majd az ólmot. Találkozhatunk a Shadow Warriorban uralkodó Nuke gunnal is, de erejénél fogva ez a multiplayer játékmódokban valószínűleg erősen korlátozható alkalmazhatósággal fog rendelkezni. Most pedig pár szó azokról, akik a játék során fegyverünk másik, (szép magyar kifejezéssel szólva) halált emittáló végén tartózkodnak majd. Róluk szintén nem tudni semmi hivatalosat, lesznek emberszabású és akár idegen formában létező lények is. Dr. Protonon kívül két biztos résztvevőről tudunk csupán. Szerepet kap Bombshell, a bombázó, aki a majdnem tökéletes nőt alakítja a játékban, és akit Duke szabadít majd ki dr. Proton karmaiból. A világ többi nőjével ellentétben viszont Bombshell szívébe zord hősünk férfias bája nem csempész azonnal lángoló szerelmet, aki ezért lakonikus rövidséggel

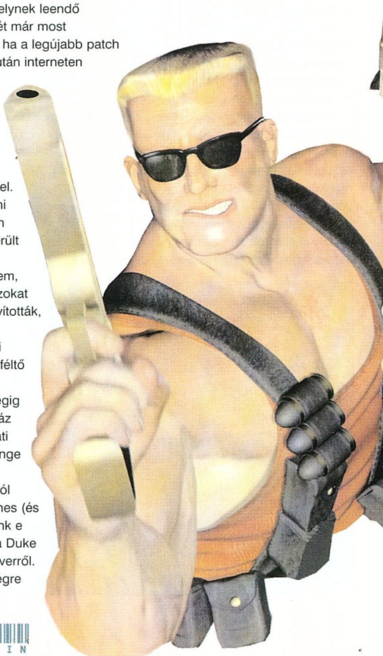






leszbikusnak titulálja őt. Felmerült még Gus neve is, akiről azonban nevén, és az egyik kép alapján (melyen egy öszvér társaságában szerepel) kikövetkeztethető külalakján kívül semmit nem tudunk. Találkozunk majd újra a közkedvelt Pigcopokkal, a rendőrség kötelékében alkalmazott vaddisznókkal, akik szerepeltek már a Playstationos Time to Killben is. Duke-nak lehetősége adódik majd különböző járművek és egyéb gépezetek kezelésére, de ezek pontos mibenlétét egyelőre homály fedi. Természetesen találhatunk és használhatunk különböző Power-upokat, például a Jetpack is visszatér, bár lehet, hogy csak multiplayer módban lesz hozzáférhető a légi közlekedés egyjátékos pályákon felmerült gondjai miatt. Számos (körülbelül 20) szinten mérettetünk majd meg a DNF során, legtöbbjükben klasszikus FPS stílusban jeleskedhetünk, míg másokban gépjárműveket vezetve, vagy további rejtett képességeinket csillogtatva kell majd boldogulnunk. A pályák alapvetően Las Vegas környékén kapnak helyet, az 51. körzetben, a Hoover erőműnél és a kaszinók színes forgatagában, de Duke Nukem barátunkra vár néhány meglepetés is még a környéken garázdálkodó idegeneknek köszönhetően. A sztriptíz-klubokban az ilyen irányú élvezeteket kedvelők megtalálhatják számításaikat, hiszen a DNF-ből nem maradhattak ki az elődben zajos sikert aratott vetkőző lányok sem. Sőt, a hírek szerint még bizonyos interakciókra is sort keríthetünk a formás hölgyekkel, csak győzzük kivárni, melyek lehetnek ezek! A kaszinókban pénzt kereshetünk a félkarú rablók használatával, a szellemvárosban kalandozhatunk a templom romjai között, és tombolhatunk majd a katonai űrbázis technokrata környezetében. A játékban a lehetőségünk továbbra is meglesz arra, hogy AVI (esetleg egyéb formátumú) animációkat használjunk textúraként, mondjuk TV-képernyők ábrázolásakor. Az időjárás viszontagságai hatni fognak ránk a szabadban: lépteink köd lepte utcákon visszhangzanak majd, a szórakozóhelyeken pedig néha szinte vágni lehet majd az Unreal óta újjászült, hardware-ből generált füstöt.

Végül néhány szó a többjátékos üzemmódról. A régi DN rajongók örömére néhány klasszikus Duke Nukem 3D térkép is helyet kap a multiplayer arénák között, valamint bizton számíthatunk Duke csípős megjegyzéseire is, melyek a jól ismerteken kívül (Hail to the King, baby!) új beszólásokkal is színesítik az öldöklés szürke pillanatait. A multiplayer módok között szerepel a patinás Dukematching, mely a standard deathmatch vágóhídra cibál minket, a Quake Arénából és az Unreal Tournamentből jól ismert Team Deathmatch is helyet kap, a Capture the Flag viszont minden bizonnyal kimarad, és csak a néhány hónappal (évvel?) később kiadandó bővítő CDn lesz majd megtalálható. Játszhatunk majd egymás ellen TCP/IP protokollon keresztül, melynek leendő teljesítményét már most lemérhetjük, ha a legújabb patch installálása után interneten (vagy helyi hálózaton) keresztüli játékba kezdünk az Unreal Tournamenttel. Nem kell félni az Unrealban valaha felmerült hálózati gondoktól sem, hisz azóta azokat már rég kijavították, és a DNF programozói ezen felül is féltő gonddal vizsgálták végig a néhány száz soros hálózati kódolás gyenge pontjait.



Nagyjából ennyit érdemes (és lehet) tudnunk e pillanatban a Duke Nukem Foreverről. Ami jó hír, végre lesz valami jól megérdemelt jutalmunk is, ha végigszenvedjük magunkat az egész játékon, nem csak a Game Over ugrik az arcunk elé az utolsó golyó kilövése nyomán. Készítői szerint egyébként is új etalon születik a 3Ds akciójátékok között, mert a DNF lesz a legizgalmasabb, legfeszültebb, leglebilincselőbb, leglátványosabb, legkirályabb, legmegasirályabb (ááāh) produkció, mely valaha porondra került. A szó elszáll, mondják, bárcsak már látnánk is ennek valami nyomát!

Ata

CD GALAXIS

9 990,- | 9 990,- | 9 990,-

Elképesztő akciók!

Folyamatosan érkező újdonságok!

9 990,- | 9 990,- | 9 990,-

12 O'Clock High	9 990
3D Minigolf Deluxe	2 990
A-10 Cuba	1 990
Action Hall Of Fame	2 990
Adventure Hall Of Fame	2 990
Age Of Empires 2	14 990
Age Of Wonders	7 990
Airport Inc.	8 990
Aliens vs Predator	6 990
Alpha Centauri	4 990
Atlantis	2 990
Atlantis 2	JÖN
Atomic Bomberman	1 990
Baldur's Gate	5 990
Barrage	1 990
Betreyal In Antara	2 990
Billiard Clubhouse	3 990
Birthright	2 990
Blade Runner	2 990
Caesar 3	2 990
Champ. Manager 2	1 990
Champ.. Manager 99/00	7 990
Chessmaster 7000	9 990
Close Combat 4	9 990
Codename: Eagle	7 990
Colin McRae Rally	5 990
C & C MB	3 990
C&C World Warfare*	9 990
C&C 3: Tiberian Sun	6 990
C&C TS Mission	6 990
Commandos	4 990
Croc	2 990
Cutthroats	5 990
Dark Reign	2 990
Demolition Racer	9 990
Descent 2	2 990
Descent 3	4 990
Diablo	2 990
Die By The Sword Dlx	2 990
Diplomacy	7 990
Drakan	5 990
Driver	7 990
Dune 2000	3 990
Dungeon Keeper Gold	2 990
Dungeon Keeper 2	6 990
Elements	2 990
European Air War*	2 990
Extreme Flight Pack	4 990
Extreme Mountain Biker	2 990
Extreme Paint Bawl	1 990
Extreme Tennis	1 990
F1 2000	9 990
F/A-18	9 990
F/A-18 Hornet 3	1 990

F/A-18 Korea	4 990
FIFA Soccer 2000	6 990
Fighter Squadron	7 990
Final Fantasy VIII	7 990
Fleet Command	4 990
Flying Corps Gold	2 990
Force Commander	9 990
Ford Racing	7 990
Formula 1 Champ. Ed.	2 990
Formula 1 99	9 990
Freespace 2	5 990
Furby	7 990
Gabriel Knight 3	10 990
Game Hunter	1 990
GP 500	4 990
Grand Theft Auto	2 990
Grand Theft Auto 2	5 990
Gunship*	9 990
Grand Trouring	1 990
Half-Life Generation	10 990
Half-Life	5 990
Half-Life Mission	5 990
Heroes Of M & M 2	4 990
Heroes Of M&M 2 Comp.	7 990
Heroes Of M & M 3 Dbl.	11 990
Hexen 2	2 990
Hidden & Dangerous	6 990
Hidden & Dang. Miss.	3 990
Homeworld	7 990
Hoyle Classic Collection	6 990
Imperium Galactica 2	7 990
I-War Deluxe	4 990
Jagged Alliance 2	5 990
Jazz Jack Rabbit 2	2 990
Jedi Knight Gold	7 990
Kingpin	6 990
Knights & Merchants	2 990
Lords Of Magic	2 990
Lucky Luke - Dalton's T.	7 990
Luftwaffe Commander	4 990
M1 Tank Platoon 2*	2 990
Machines	2 990
Mahjongg Master 2	3 990
Majesty*	9 990
MAX	2 990
Mechwarrior 2 Mercen..	1 990
MegaPak 9	3 990
Messiah*	9 990
Mig Alley	3 990
Might & Magic 8*	9 990
Monkey Island 3	9 990
Mortyr	5 990
Myth 1: Fallen Lords	2 990
NBA Live 2000	6 990

7 990,- Imperium Galactica 2

5 990,- Theocracy

3 990,- Soul Reaver

3 990,- Shadowman

3 990,- Rayman 2

4 990,- Sega Rally

5 990,- Settlers 3

2 990,- Dark Reign

2 990,- Grand Inquisitor

2 990,- Shanghai Dynasty

Need For Speed 3	2 990
Need For Speed 4	6 990
NFS. 5: Porsche*	9 990
NHL Hockey 2000	6 990
Nocturne	7 990
Nomad Soul	5 990
NOX	9 990
Outcast	5 990
Panzer General 3D Ass.	9 990
People's General	2 990
Pitfall	1 990
Phantom Menace	9 990
Pharaoh	9 990
Planescape Torment	9 990
Police Quest SWAT 2*	2 990
Police Quest SWAT 3	10 990
Populous 3D	5 990
Prince Of Persia 3D	9 990
Pro Bawl	1 990
Pro Pilot	2 990
Pro Pinball 2: Timeshck.	1 990
Pro Pool	1 990
Quake 3 Arena	9 990
Racer	9 990
Rahjongg	3 990
Rally Bajnokság	2 990
Rally Bajnokság Deluxe	3 990
Rayman 2	3 990
RC Racing	7 990
Red Baron 2	2 990
Return To Zork	1 990
Revenant	5 990
Robo Rumble	4 990
Rogue Squadron	9 990
Rogue Spear	9 990
Rogue Spear Mission*	6 990
Sabrina: Brat Attack	7 990
Sabrina: Spellbound	6 990
Saga - A vikingek h.	4 990
Screamer	1 990
Screamer 2	1 990
Sega Rally 2	4 990
Sentinel Returns	2 990
Septerra Core	6 990
Settlers 2	3 990
Settlers 3	5 990
Settlers 3 + Mission1	7 990
Settlers 3 + Amazons	9 990
Settlers 3 Big Pack	11 990
Seven Kingdoms 2	6 990
Shadow Company	6 990
ShadowMan	3 990
Shanghai Dynasty	2 990
Shanghai Great Mom.	2 990

Sims	9 990
Sin	2 990
Sinister Unleashed	5 990
Soldiers Of Fortune	9 990
Soul Reaver	3 990
South Park Rally	3 990
Spec. Ops 2	7 990
Sportscar Racing GT.	4 990
StarCraft	2 990
Star Trek: Armada	9 990
Star Trek: Hidden Evil	9 990
System Shock 2	5 990
Tarzan	9 990
Team Apache	2 990
Test Drive 5	2 990
Theme Park World	9 990
Theocracy	5 990
Thief Gold	5 990
Thief 2	9 990
Tiberian Sun C&C	6 990
Tiberian Sun Mission	6 990
TOCA Touring Car 2*	5 990
Tomb Raider Gold	4 990
Tomb Raider 2 Gold	4 990
Tomb Raider 3 Gold	4 990
Tomb Raider 4	4 990
Top Shot	1 990
Tycoon Collection	10 990
Ultima IX: Ascension	9 990
Ultimate Soccer Man. 98	2 990
Ultimate Race Pro	1 990
Unreal Tournament	9 990
US Air Force	9 990
Vészhelyzet	2 990
Viper Racing	2 990
V-Rally	2 990
Warcraft 2	2 990
Wargasm	3 990
Warlords 3	2 990
Wheel Of Time	9 990
World War II Fighters	4 990
Worms	1 990
Worms Reinforcements	1 990
Worms 2*	2 990
X-Com Apocalypse	2 990
X-Com Interceptor	2 990
X-Wing Alliance	9 990
X-Wing Collector 3D	9 990
X-Wing vs TIE F. Gold	7 990
Zork: Grand Inquisitor	2 990

*Hamarosan megérkezik

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

6 990,- | 4 990,- | 6 990,- | 4 990,- | 4 990,- | 4 990,- | 7 990,- | 4 990,- | 6 990,- | 4 490,- | 7 990,- | 4 990,-

DVD FILMEK FOLYAMATOSAN FRISSÜLŐ, BŐVÜLŐ VÁLASZTÉKBAN, MÁR 4490 FT-TÓL!

Budán:

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körtérnél)

Telefon/Fax: 361-4061

Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 10-18h

Pesten:

1072 Budapest, VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél)

Telefon: 321-1565

Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 10-18h
Szombat 10-13h

Internet honlap: www.cdgalaxis.hu – Friss árlista 0-24h: FaxBank 2-333-666 / 2345 #, vagy kérd postán!

POSTAI CSOMAGKÜLDÉS!

Új telefonszám:
479-0933

Ha új számunk még nem élne, akkor a 321-1565-ön is rendelhetsz.

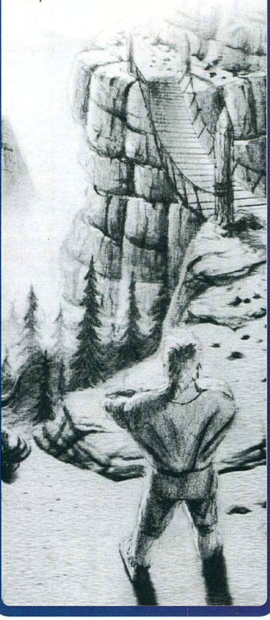
DUNGEON SIEGE

StartBox

Fejlesztő: Gas Powered Games
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: 2001
Web: www.dungeonsiege.com

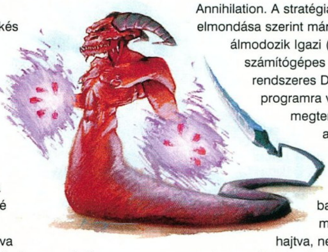
Napsugaras hétvége volt, s mi hosszú, kalandos napnak néztünk elébe, hisz multiplayer partyra jöttünk össze. Gondoltuk, megnézzük, milyen a fantasy élmény együtt, egy légtérben, vállvetve egymásért, vagy éppen egymás ellen. Megszállott szerepjátékosok lévén játszottunk napjaink legjobbjaival, Noxot és természetesen EverQuestet "teszteltünk" lelkesen. A nagyjából a fuldokló lélegzethez jutásához hasonlító, aktív, de igen rövid pihenő erejéig szóltam a többieknek, "mutatok valamit". Néhány kép volt csupán egy készülő játékból... A hatás: döbbent csend... aztán lassú szavak... "ez ugye az animációból vett kép"... "ugye, nem mondod, hogy ez maga a játék"... "mennyit kell még várni"... s végül a kérdés: "Mi ez?"

Dungeon Siege – mondtam, és néhány másodpercig némán meredtünk mindannyian a monitorra. A varázs már most működik, pedig még hosszú hónapok vannak hátra...



A TÖRTÉNET

A fantasy játékok alapjainak megteremtéséhez a képzelet szabad szárnyalására van szükség, így aztán jellemzően e programok hősei a legkülönfélébb módon csöppenhetnek az események közepébe. Mégis vannak jellemző sémák, ám egyiket sem húzhatod e program kezdeti történéseire (sem). A Dungeon Siege-ben ugyanis az általad alakított főhős átlagos fiatalember (kamasz fiú vagy lány), kinek farmon tengetett, egyszerű paraszti életébe démonikus erejű ork horda megjelenése hoz fordulópontot. A békés favágás közepette ugyanis addig ismeretlen szörnyek rontanak elő, fékevesztett támadásukkal elpusztítva teheneidet, zaklatva csirkéidet. Ez eléggé nyűgössé teszi az embert, nem is szólva arról, ha a következő célpont már ő...



Ilyen egyszerű az egész, békésen tengeted átlagos életedet, mígnem egy napon megölnek vagy harcolsz létedért, ennyi. Nincsenek különleges képességeid, nem rejlik benned elfeledett mágia hatalma, s ereidben nem csörgedezik nagy harcosok leszármazottainak vére, mégis harcolsz majd, és lassan, óhatatlanul elindulsz az általad választott úton, legyen az a mágiáé, a fizikai erőé vagy ki tudja, hogy bosszút állhass a békét megrontó hatalmakon...

A továbbiakban kibontakozó történet nagyrészt lineáris, de nem kell feltétlenül követned, felgombolyítanod szálait. Ha úgy tetszik, teljesen figyelmen kívül hagyhatod, kalandozhatsz és küzdhetsz e világban mindenféle konkrét cél nélkül. Értékes tudnivaló, hogy a multiplayer játékosok számára külön történet és több (tucatnyi) játékmód is készül.

ÁLMODNI JÓ...

Chris Taylor neve biztosan ismerősen cseng a fületekben. A Gas Powered Games elnöke ugyanis egykor nem kisebb program tervezésében működött közre, mint a Total Annihilation. A stratégiák nagymestere saját elmondása szerint már főiskolás évei óta álmodozik Igazi (igen, nagybetűvel!) számítógépes szerepjátékról. Mint rendszeres D&D kalandor, olyan programra vágyott, mely megteremti a hangulatot, amint lélegzeted visszatartva belépsz az ismeretlen labirintus komor, baljós árnyakat rejtő mélységeibe, fejet hajtva, neszekre fülelve illetve arcodat a szélbe feszítve átérzed a hegyvidék szépségét, miközben tisztában vagy az égből rád leselkedő veszéllyel. Kötöttségek nélküli, szabadon felfedezhető világról álmodott, melyben minél kevesebb a korlát, és minél sokrétűbb a fejlődés lehetősége.

Lássuk hát, milyen az, ha a stratégiák nagymestere fantasyt tervez, és nekilát a megvalósításnak is!

SZEREPJÁTÉK KÖTÖTTSÉGEK NÉLKÜL

Ne keresd a Dungeon Siege-ben az RPG-k hagyományos korlátait. Most nem kell karakterosztályt választanod, s nem kötnek

szabályok fegyverek, páncélok vagy más eszközök használatával kapcsolatban sem. Ha az íjat részesíted előnyben, az ehhez kapcsolódó jártasságaid fejlődnek természetesen, míg ha szívesebben forgatod a kardot, képességeid s fizikai erőnléted is másként alakulnak.

Ez a szabadság az irányításra is jellemző, a kezelőfelület a kezdeti fázisban még megjelenik, s egyfajta oktatásban is lesz részed, hogy kiismerd minden rejtelmét, majd aztán, amikor már nem szükséges mindent látnod, átválthatsz más módba is, amikor mindez nem kell, hogy megjelenjen a képernyőn. Érdekes, hogy például a kiválasztott karakter portréja alatt az éppen használt fegyver képe és az aktuális varázslatok is feltűnnek. A tervező le sem tagadhatná a stratégiai játékokból hozott tapasztalatait…

FORMABONTÓ CSOPORTOK VAGY A MAGÁNY

Mint mondtam már, kalandjaidat egyedül kezded meg, de természetesen lehetőséged lesz csapatot toborozni. A legfeljebb tíz fős party lehetőségei egyedülállók. Társaidnak adhatsz “parancsokat” (a kérés jobb szó lenne), vagy hagyhatod, hogy veled tartsanak segítve küzdelmeidet. A papnak például megadhatod, hogy automatikusan gyógyítsa a csapat sérült tagjait, a harcosnak pedig azt, hogy kiemelten figyeljen például a varázslóra vagy rád. Ezek tulajdonképpen még nem is lennének olyan lehengerlő elemek, de a DS-ben megteheted azt is, hogy egyedül járod végig a sorsod által kiszabott utat…

Talán emlékszel, a kétkedés hányszor merült fel benned, amikor valamelyik RPG-ben karaktered többmázsányi holmit hurcolt magával, ládákat, kardok, páncélok tucatjait stb. Nem túl reális, kétségtelen. Chris Taylor erre is odafigyelt, és talált megoldást. Például a labirintus bejáratánál hagyhatsz teherhordókat, akik ugyan nem elég bátrak, hogy veled merészkedjenek a mélybe, ám hűségesen várnak fent rád, s az általad felhurcolt zsákmányt parancsra elviszik a legközelebbi városhoz, eladják azt, sőt ha kell, megveszik az általad igényelt holmikat (pl. varázsitalt). Ha már itt tartunk, elmondom, mekkorát döbbentem, amikor kiderült, hogy itt valóban kincs lesz a gyógyító nedű minden cseppje, s karaktered megteheti, hogy csak annyit kortyol belőle, amennyi éppen kell.

Mint említettem már, karakterednek nincs előre megszabott kasztja, így lehetőségei sem korlátozottak. A hagyományos szerepjáték-elemeket megtartva azonban tapasztalati pontokat kapsz, és szintlépésekkor különböző készségek fejlesztésére

BEMUTATÓ

fordíthatod ezeket. Így te döntöd majd el, hogy az íjászat, a közelharc vagy éppen a mágia használathoz kapcsolódó jártasságokat erősíted.

FINOM ÖTLETEK A GONDTALAN JÁTÉK ÉRDEKÉBEN

Ha fanatikus játékos tervez játékot, az mindig ígéretes. Odafigyelni mások hibáira és tanulni belőle, érték. Szerintem mindannyian bosszankodtunk már a szerepjátékokban fellelhető árusok irreális haszonkulcsán. Most majd nem kell azon aggódnod, hogy érdemes-e megvenni adott páncélt, fegyvert, vagy hosszú távon hasznosabb tovább kuporgatni, hogy ne veszíts túl sokat, ne dobj ki pénzt feleslegesen az ablakon. Az eladási és a vételár itt megegyezik, tehát ha lecserélnéd az adott tárgyat, teljes áron értékesítheted azt!

Egyetlen pillanatot sem kell várni: ha a Dungeon Siege a kezedben lesz, birtoklod majd azt a szerkesztőt is, mellyel küldetéseket tervezhetsz, ahogy neked tetszik. Ehhez megkapod az összes lehetőséget, melyeket a játék készítői is használhattak! A tervek szerint a játékosok által kreált térképeket aztán az interneten teszik közzé ügyelve a biztonságra (erre kíváncsi leszek).

Természetesen a GPG is tisztában van az online játékok dinamikus térhódításával, s terveik közt szerepel a valaha látott legnagyobb ilyen jellegű közösség létrehozása. A Dungeon Siege flexibilitása valóban sokat ígérő, hiszen a küldetések száma végtelen, a legfeljebb tíz fős partyk pedig ideálisnak tűnnek. Természetesen ezen a téren még sok a nyitott kérdés, s mint ahogy Chris Taylor elmondta, "még többtonnányi munka van hátra", a cél mégis reménykeltő.

Talán most aggódtok, hogy stratégiai múlttal rendelkező játéktervező csak valósidejű harcot épít szerepjátékába. Most sietve megnyugtatlak benneteket, nem így van. Igaz, az alaprendszer a gyors akciót támogatja (tehát a program - akinek úgy tetszik - egyszerű "hack and slash"-ként is játszható), de lehetőség van arra, hogy a csatákat körökre bontsd. Ennek pontos módja még nem teljesen tiszta, kicsit a Baldur's Gate rendszerére emlékeztet. Talán még nem is olyan fontos, elég, hogy lesz rá lehetőség.

A hangulatteremtéshez szorosan kapcsolódó zenéről még pár szót. Talán tudjátok, hogy a Total Annihilation hanganyaga díjat nyert. Szerencsénkre információim szerint a szerző szárnyai alá vette a Dungeon Siege-et is. Kíváncsi leszek, ebben is szimfonikus zenekar teremti-e meg a légkört, vagy a művész ez alkalommal más hangszerekhez nyúl...

Az ötletek végére hagytam az ígéretet, melyben még képtelen vagyok hinni. Chris Taylor ugyanis arról biztosít minket, hogy a hatalmas felszíni világot bejárva, sőt a labirintusok mélyére ereszkedve sem kell egyetlen egyszer sem arra várakoznunk, hogy a program az adott helyszínt betöltse, nem lesz ilyen képernyő, a folyamatosság egyetlen pillanatra sem szakad majd meg!

Ehhez nem tudok mit szólni, kíváncsi leszek...

LÉLEGZETELÁLLÍTÓ ÁLOMVILÁG

Döbbenet. Ilyet eddig legfeljebb animációkban láttunk, szerepjátékban még soha. A káprázatos 3D világ, a finom igényességgel kidolgozott részletek és a kameramozgások variálhatósága egyedülálló hatást érnek el. Akár madártávlatból nézed az eseményeket, akár szinte közvetlen "látványi" kapcsolatban vagy hőseiddel, a világ része leszel.

A Gas Powered Games művészeti vezetője Mark Peasley, akinek kedvenc programjai a Half-Life, a StarCraft, a WarCraft és az Age of Empires. Mint elmondta, számára igazi kihívás új ötleteket és technológiákat kidolgozni egy-egy fejlesztésben. Mit ne mondjak, szerintem jól megfelel ebben a megmérettetésben...

IDEIGLENES ZÁRSZÓ

Leírásomból egyvalami hiányzik, a mágia rendszere, melynek működéséről minden igyekezetem ellenére nem sikerült információkat szereznem (talán még nem eléggé kiforrott ahhoz, hogy feltárják a nagyközönségnek). Annyit tudtam meg, hogy ezen a téren is nagy szabadság vár, akár saját varázslatok készítésére is lehetőség nyílik...

Az már látszik mindebből, hogy hagyományokat s korlátokat törő mű készül a Gas Powered Games barlangjában. Olyan birodalom, mely minden bizonnyal ezreket szegez ismét a monitorok elé.

Mit is mondhatnék zárszóként? Mindez, amit leírtam egy karizmatikus ember megvalósuló álma. Úgy tűnik, sikerül megvalósítania: hisz magában, és tesz érte.

Bárcsak sokan válthatnánk még valóra álmainkat! Tegyünk érte, hisz mint a példa mutatja, sikerülhet!

Lily

számítógép fn Műsz

1. Hosszú számítási műveletek gyors elvégzésére, adatok tömegének feldolgozására való, mozgó alkatrészek nélküli, elektronikus berendezés.

2. Azon szerkezet mely nélkül lehetetlen volna megtekinteni a PC GURU ONLINE oldalait... :)

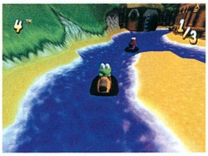
CROC 2

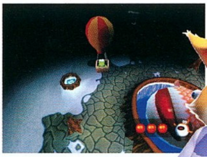
StartBox

Fejlesztő: Fox Interactive
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.foxinteractive.com

Csend honolt a Gobbok völgyében. Már hosszú ideje béke és jókedv járta át a dolgos hétköznapokat, s Baron Dante is egyre ritkábban került szóba. Néhanapján azért felelevenítették a szörnyűséges napokat, amikor a gonosz megjelent a faluban, s elrabolta a királyukat. Kedves kis krokodil barátunk ilyenkor mindig szívesen mesélt a kalandjairól, miként szabadította ki a barátait, hogyan győzte le az ellenséget.

Ezen a napon is vidáman labdáztak a parti fövenyen, nem is sejtve, hogy a szomszédos szigeten eközben rettenetes dolgok történnek. Csak a szerencsés véletlenen múlt, hogy megtalálták a palackpostát, Croc szinte repült a levéllel a királyhoz. Igen, a szomszéd sziget lakói bajban vannak, Baron Dante kiszabadult, ő és a Dantinik lerohanták a kicsi falvakat, mindenütt fájdalmat és rettegést hoztak magukkal. Egy óvatlan pillanatban mégis sikerült útjára bocsátaniuk ezt a segélykérést. Croc tudta, hogy ismét eljött az ő ideje, mennie kell. Lelkében a gyűlölet újra fellángolt az alávaló varázsló iránt. Le kell őt győznie!

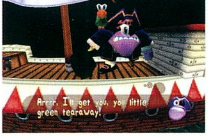




Nem akarom húzni az időt, de muszáj megemlítenem, miszerint ezek a programok bizony nosztalgiát ébresztenek bennem a régi, Commodore-os idők iránt. Akkor még a játékok közt sokkal több „mászkálós" akadt, mára viszont legfeljebb néhány „fecske" képviseli ezt a játékstílust, sokunk legnagyobb bánatára a számítógépes programok közül szépen visszahúzódtak a konzolok világába. Némi vigaszt jelenthet az a tény, miszerint időnként egyet-egyet átírnak PC-re is. A Croc is PSX-en kezdte, s a kedves emlékeket csak fokozza az, hogy az első olyan játékok közt szerepelt PC-n, amely alapból kezelte a 3D-s kártyákat, nem kellett mindenféle patch-ekkel bűvészkedve kicsikarni a hőn áhított effekteket. Akkoriban az átirat egyfajta minőségi biztonságot is jelentett, hiszen a konzolok képi világát ez idő tájt, leginkább a szárnyait bontogató Voodoo 2-s kártyákkal kezdtük túlszárnyalni.

A második rész is Playstationön kezdte, ma viszont ez már a korlátokat is jelenti. (Tessék, megint bedobtam a mélyvízbe a kedves olvasót.) A felbontás akár 1600x1200 is lehet, de 800x600 felett a minőség csupán nüánszokkal javul, leginkább a szőrösség simul el kissé. Az igaz, hogy a játék képi világa sokszor magával ragadja az embert, de ezt leginkább az élénk színek kavalkádja okozza. A textúrák és az effektek sokszor szegényesen hatnak, viszont a programmal megcélzott réteg (a tíz éven aluliak) kevésbé érzékeny erre. Nekik a játékélmény a legfontosabb, Máténak már az is tetszett, hogy a lábnyomok meglátszanak a hóban. A fejlődés azért mindenképpen látszik az első részhez képest, azonban közben eltelt két év, a szögletesség pedig megmaradt, ez annál is bosszantóbb, minthogy láttam már PSX-en is szebbet. Úgy látszik, a grafikusoknak valahonnan vonalzó akadt a kezükbe, s a „Jé, vajon mire jó ez?" felkiáltással ki is próbálták. Nem szabad megfeledkeznem az intróról és az átvezető animokról sem, egyrészt nem spórolták el (Ez nem minden játékban természetes manapság.), másrészt roppant aranyosak, s üdítő színfoltot jelentenek egy-egy küldetés után.

Visszatérve a rendes kerékvágásba, a készítők nem sokat változtattak a bevált recepten. A menükre és a



kezelésre nem szeretném a szót fecsérelni, elég az, hogy mindenben átlagos, sokféleképpen átszabható, jól használható, ahogy illik. A játék négy aranyos Gobbo faluban játszódik, ha ezekben minden feladatot megoldottál, akkor juthatsz el az ötödik, titkos helyre. Mintegy negyven küldetés vár rád, ezek jóval összetettebbek, mint az előző részben, remélhetőleg a játékmenet is hosszabb lesz. Az a változás mindenképpen üdvözítő, miszerint a figurák beszélnek a főhősünkhöz: egyrészt így szerezhetsz tudomást az elvégzendő feladatokról, másrészt rengeteg segítséget is kaphatsz azok elvégzéséhez. Érdekességként említeném meg, hogy némelyikhez visszatérve más és más történik: a varázsló például ilyenkor esőt fakaszt, illetve elállítja azt. A humor egyébként is fel-feltűnik időnként, ilyen az Argonaut logó vízbe dobott palackra ragasztása, Stonhenge kőtömbjei, de a legjobban az tetszett, amikor a leigázott szigetre érve azok királya vidáman horgászgatott a patakban, egy későbbi helyszínen hatalmas csonttal a kezében, idegesen rohangált fel s alá.

A történet kellőképpen szerteágazó, nem szükséges a küldetéseket sorrendben teljesíteni, az adott faluban bármelyikkel elkezdhető. Most is lehet gyémántokat gyűjteni, a szerepük ellenben egészen más, ötvenet összegyűjtve bonusz életet kapsz, illetve vásárolni lehet velük Swap Meet Pete boltjában. Kapható itt extra élet, „Gummi Saver”, mely az ugrásokban segít, és sok más hasznos ketyere, többek között a kristálylabda is. Igen ajánlatos a pályákon előforduló gongokat megütni, hiszen elhalálozás után ezektől lehet folytatni a küzdelmet. Ha életeid száma megcsappan, nyugodtan visszatérhetsz az előző pályára, ahol újra legyőzve a főszörnyet, vagy a köveket gyűjtögetve feltöltheted magad, ehhez azonban a kristálylabda szükséges. A harcmodor keveset változott, egy-két jól elhelyezett farokcsapás mindig megteszi a kellő hatást, de rá is ugorhatsz az ellenfélre. Időnként a főszörnyek ellen a jégtömbökre is szükség van, például ezekkel védekezhetsz az izzó lövedékek ellen, vagy fagyaszthatod be a nyílásokat, néha pedig a kapcsolókra tolva segíthetnek. A kérdőjeles ládákat széttörheted, gyémántokat lelsz bennük. Különféle járműveket vehetsz igénybe a továbbjutáshoz, csilléket, lufit, sárkányrepülőt, versenyezhetsz csónakon és a „Gomobilon”.

A játék során számos feladatot kell megoldanod, ilyenek a gobbok kiszabadítása, a hóember kellékeinek, a „Ginger Soda” alapanyagainak összeszedegetése, a Gomobil kerekeinek megkeresése, vagy robbanó ládák célba juttatása. Rejtett helyeket is találhatsz, ezek legtöbbször a teendők elvégzése után nyílnak meg.

A hangokról csak jót mondhatok, legfőképpen a zenék igen jó minőségűek és hangulatosak, szólhat monóban, sztereóban, négy, surround, sőt 5.1-es rendszerben is, ahogy manapság elvárható. Mindenféleképpen megérdemli a maximális pontszámot.

A játszhatóság még a grafikai gyengeséget leszámítva is követendő példa lehet. (Miért említem itt a grafikát? Remélem, abban mindenki egyetért velem, hogy szép környezetben azért a kikapcsolódás jobban esik, habár nem mindig ez a lényeg.) Ugyan a játék egyetlen nehézségi fokozaton zajlik, mégsem könnyű, s nem is megoldhatatlanul nehéz. A pályákon előforduló Dantinik és egyéb ellenfelek könnyen legyőzhetők, a legjobb gyorsan lerohanni őket. A sok ugrándozás elvétve komoly kihívást jelent, főleg az én vén, elgémberedett kezeimnek, de Máté sokkal jobban abszolválta ezeket. Tessék tehát sokat gyakorolni, a reflexeidre is szükséged lesz. Rohannod ritkán kell, fő a nyugalom, a megfontoltság, leszámítva, ha éppen robbanó láda van a kezedben. A pontlevonást az indokolja, miszerint multiplayer játékmódra nincs lehetőség, bizony szívesen láttam volna valami olyasfélét, ami a Jazz Jackrabbit 2-ben is található.

Véleményem szerint minden korosztály megtalálja a számítását a Croc 2-ben, számos felejthetetlen órát tölthetsz el vele. Igazi, könnyed szórakozást ígér, szinte bárkinek ajánlható.

Tony & Máté

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.flmnh.ufl.edu/natsci/herpetology/brittoncrocs/cbd-faq-q1.htm

GRAFIKA	18/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

84

PII266, 32MB RAM, 32MB HDD, D3D

MAJESTY: THE FANTASY SIM

StartBox

Fejlesztő: Cyberlore Studios
Kiadó: Microprose
Web: www.majestyquest.com

Gondolj csak bele, játékos múltad során mi mindent nem vállaltál már fel! Biztosan nem ez lesz az első alkalom, hogy tőled függjön vakmerő harcosok, igazsághű lovagok, gátlástalan rablók, könnyűléptű tündék, megszentelt papnők, fáradhatatlan kószák, nyughatatlan törpök vagy éppen kiismerhetetlen varázstudók sorsa. Mégis ki merem jelenteni, azok a kalandok, melyeket Ardania birodalma kínál neked, egyedülállóak lesznek. Talán uralkodtál már fantasy királyság felett, de soha nem tapasztalhattad még, milyen az a „valóság”, amikor a vidék lakói önállóan cselekednek, s te nem irányíthatod tetteiket. A Majesty az első fantasy birodalom szimulátor, melyben különleges, egyedi élmény lesz parancsok kiadása nélkül győzedelmeskedni, s teljesíteni feladataidat… Érdekesen hangzik, igaz? És az is! Vágj hát bele ebbe a nagyszerű kalandba, engedd, hogy elvarázsoljon, s ne törődj a kezdetben talán hiányzó felszíni csillogással.

BIRODALMI BARANGOLÓ

Az első néhány játékkal töltött óra után már tudtam, mi az, ami a fantasy világ minden vonzereje mellett elvarázsolt – a szabadság. Ez volt az érzés, amelyet valósidejű stratégiai játéktól még sosem kaptam meg. Itt ugyanis az egyjátékos opciót választva, nem a már megszokott, többnyire lineáris küldetéssorozat kezdő képsorait kapod, hanem Ardania térképét, melyen számos megoldandó feladatot találsz. Ezek közt tetszőlegesen mazsolázhatsz bizonyos megkötésekkel. A fokozatok megoszlása mellett (könnyű, haladó, nehéz) észreveheted, hogy egyes kihívásokat nem vállalhatsz fel, ha bizonyos feltételeket nem teljesítettél előzőleg. Ezek többsége természetesen egy vagy több másik küldetésben rejlik. A legutolsó megmérettetésben csak akkor vehetsz részt, ha az összes többit már teljesítetted. Ekkor már bizonyos, hogy töviről hegyire ismered e birodalom titkait. Aki maximalista, az többször is nekifuthat ugyanannak a küldetésnek, ugyanis a program „figyeli”, ki volt a legjobb, tehát a Majesty baráti, illetve családi kihívásként is játszható.

A legfontosabb hogy minden esetben olvasd el, mi a cél. Ez legtöbbször végtelenül egyszerű, ám olykor több megoldás is lehet, sőt, egy-két apró változtatás játék közben is felmerülhet. Néhány példa: varázserejű tárgy visszaszerzése (korona, gyűrű stb.), ellenséges faj kiirtása (gnoll horda), adott épület megsemmisítése, x összeg gyűjtése határidőre stb. Ha akarod, az egész szép gömbölyű történetté állhat össze. Ha nem vágysz erre, lehetnek mindezek egyszeri próbatételek is, ahogy tetszik. Akik pedig abszolút kötetlenül szeretnének játszani, azok válasszák a szabad módot (freestyle game). Itt aztán minden úgy és addig tart, ahogy ti akarjátok.

Itt jegyezném meg azt is, hogy a teljesített küldetéseket nem kell feltétlenül befejezni, a megérdemelt győzelem után is kedvedre dédelgetheted még birodalmadat, ha úgy tetszik. :) Kár, hogy nem lehet átvinni a kedvenc hősöket másik területre, de miért is lehetne, ha ők ott akarnak maradni. Hiszen itt mindenki olyan önálló…

Induljunk hát!

AZ URALKODÓ KÍNJAI, AVAGY A VEZÉRELME GYÖTRELMEI

Kezedben hát a birodalom irányításának gondja. Most azonnal felejts el mindent, amit eddig tudni véltél! Hiszen mindjárt itt az első alapszabály: Ardanianak nincsenek határai, az általad felfedezett területen kisebb megkötésekkel bárhova építkezhetsz. Ez az, amit te kontrolálsz, bár nem rendelheted oda a parasztokat, hogy lássanak neki, ezért jó, ha fontossági sorrendben helyezed ki az alapokat, és egyszerre nem túl sokat, mert egyetlen arra kószáló szörny eltiporhatja az általad kijelölt helyen megjelenő vázat, s ekkor bizony a pénzed kárba veszik. Persze most még honnan is tudnád, mikor mi fontos…

Központi épületed a kastélyod lesz. Ezt kiválasztva számos lehetőség nyílik meg előtted. Azon kívül, hogy itt megtalálod a birodalmad érintő statisztikákat, ez az a hely, ahonnan átláthatod az egészet (épületek, hősök, polgárok, őrök, adózás stb.).

Két fontos parancsot találsz még itt, a választható épületek felsorolását, továbbá a vérdíj valamint felderítő zászlók kitűzésének lehetőségét. Amire még ügyelned kell, az a kastély esetleges fejlesztése, ezt is itt teheted meg a nyíl segítségével.

Még egyszer és utoljára letisztáznám, mit tehetsz és mit nem, aztán megkísérlem általam használhatónak ítélt, átfogó rendszerben felsorolni az épületeket, az ott toborozható hősöket és a mágia rendszerét.

A te feladatod nem lesz más, mint építkezéseket kijelölni, épületeket fejleszteni, hősöket toborozni, s az általad nemkívánatos célpontokra olyan összegű vérdíjat megadni, amiért akad, aki elteszi őket láb alól. Ugyanígy a háttérből irányíthatod és honorálhatod a birodalom felfedezését is… Finom, érzékeny taktikázás ez, és szerencsére nagyon ritka az a küldetés, mely annyira pergő s elsöprő, hogy nincs időd mindent átgondolni.

ÉPÜLETEK, HŐSÖK, MÁGIA

E három fogalom itt alaposan összekapcsolódik, ezért igyekszem hasznos és áttekinthető adatokat készíteni róluk. Íme:

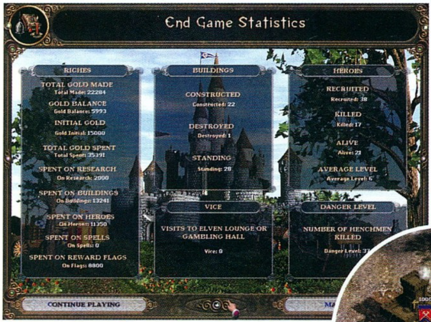
Palota

Általános leírás: Mint már mondtam, ez birodalmad szíve. Ha megsemmisül, neked is véged, ám ez vonatkozik az ellenséges királyságok uraira is. Ez tehát a központi épület.

Bentlakó: parasztok, őrök és adóbeszedők (számuk a kastély szintjétől függ)

A nekromanta papnők áldásos tevékenységének eredménye.

Ebben a toronyban szunnyad a mágia... :)



Fejlesztés: 3 szint
Jó tudni: Az egyes épületek és a palota szintjeinek összefüggését nem itt részletezném, azt mindegyiknél leírtam. A magasabb szinttel viszont a helyi szolgálatot teljesítő őrök és az adóbeszedők száma is mindig nő. Ettől függetlenül én mindig több őrtoronnyal is védtem birodalmam kulcsépületét, és ez különösen hangsúlyos a multiplayer játékokban!

Kovácsműhely

Általános leírás: Ez az a hely, ahol hőseid beszerzik fegyvereiket és páncélzatukat. Így kettős hasznot hoz, hiszen a hősök védettebbek, te pedig gazdagabb leszel.
Bentlakó: nincs
Fejlesztés: 3 szint + legfeljebb negyedik szintig fejleszthető páncélzat és fegyverek, melyeket kutatni kell.
Jó tudni: A kovácsműhely léte csökkenti az építkezések költségét, de ez nem hatványozódik.

Fogadó

Általános leírás: Azt hiszem, nem szükséges ecsetelnem a jó fogadó hasznát, ahol a megfáradt hősök mindig előszeretettel pihennek.
Bentlakó: nincs
Fejlesztés: nincs
Jó tudni: Egyik legbosszantóbb tapasztalatom volt, amikor a harcosok céhe mellé telepítettem a kocsmát, s az egész banda beült sörözni (vagy ilyesmi), és az egyes szinten megrekedő hőseim napokat töltöttek el itt iszattal. Azóta tőlük a lehető legtávolabb teszem a fogadót.

Piac

Általános leírás: Kiemelt bevételi forrás, itt zajlik királyságod kereskedelme.
Bentlakó: nincs
Fejlesztés: 3 szint
Jó tudni: Több piac létesítése esetén ügyelj a megfelelő távolságra. Semmi értelme egymás mellé többet építtetni, mert ez nem növeli bevételeidet. Első szinten a gyógyitalok és a vásárnap szerepel a felfedezések palettáján, a másodikon a nagyobb bevételek mellett varázserejű gyűrűket értékesíthetsz (növeli a páncélzat AC-jét), míg a harmadikon a fokozott bevételek mellett teleportálási képességet adó amuletteket is árusíthatnak itt.

Őrtorony

Általános leírás: Apró, rendkívül hasznos erődök, melyek őrei vigyázzák a környéket.
Bentlakó: őr (veterán)
Fejlesztés: legfeljebb 2 szint
Jó tudni: Az adószedők ide is behordhatják pénzüket, így gyorsabban kapod meg. Alkalmanként a parasztok is bemenekülhetnek ide, ha otthonuk elégett, vagy maguk vannak esetleg veszélyben. Amint az őrtorony felépült, kutasd ki az ellenfélre zúdítható nyílzáport!

Gnóm tanya

Általános leírás: Apró, torz, ám számomra mégis kedves lények lakhelye.
Bentlakó: gnóm – legfeljebb 3 -
Fejlesztés: nincs
Jó tudni: Ha megsemmisítik ezt az épületet, akkor is újra megjelenik, sőt, egyre több telep bukkan fel a környéken, amint a kis csúfságok elszaporodnak. A bodegák lakói szorgosan segédkeznek az építkezések során, de olykor a harcból is kiveszik részüket. Kifejezetten aranyos kis teremtmények.

Tündelak

Általános leírás: A szellőléptű tündék lakhelye.
Bentlakó: elf íjász – legfeljebb 2
Fejlesztés: nincs
Jó tudni: E telep létesítésének feltétele a kettes szintű palota, valamint, hogy birodalmadban

Nem bírtam megállni, hogy bele ne kotyogjak Lily cikkébe, ez a program annyira megtetszett. :) Első pillantásra beleszerettem, mikor megláttam a csodaszép világot, és a benne élő lényeket. Fantasztikus volt figyelni, amint tesznek-vesznek, nyomon követni őket, míg időnként megdöbbentően jól szervezett csapatokban, máskor, akárcsak a valóságban, elbizakodott hullajelöltként, egymaguk járták a vidéket ellenség után kutatva.

Ahogy előrébb haladtam a játék során, mind több csodát fedeztem fel. Mesebeli lények futkároztak az erdőben, legendák megelevenedett szörnyei ostromolták váram, én meg csak ámultam e világ színességén. S mikor először hallottam meg Fervus druida papjainak kedvesen csipogó hangját, tudtam, nem nyugodhatok, míg a kaland végére nem érek. Három napon át szinte minden időm ennek a célnak szenteltem, s igyekezetem végül meghozta gyümölcsét, noha az eddigre kissé túl is érett.

Bizony, bár a küldetések mindig tartogattak meglepetéseket, a nehezebbek egy idő után monotonitásba fulladtak. Azok voltak a legizgalmasabbak, melyekben időre kellett teljesíteni az adott feladatot; ott nem szöszölhettem az előkészületekkel, melyek garantálták a sikert, ám megölték az élvezetet.

Még így se feledhetem azonban a rémisztő percet, mikor a hatalmas, varázserejű szem először bukkant fel, és elhamvasztotta mit sem sejtő harcosom, vagy mikor a kétfejű sárkány felébredt, hogy tomboló dühét a világra zúdítsa. Varázslat és mese, a Majesty ezt adta nekem, és hálás vagyok érte a készítőknek.

Bird

legyen fogadó és piac. Törp vagy gnóm telep kizáró ok. A tündelak jelentősen növeli a piaci bevételeket, viszont innen nem hajthatsz be adót.

Törp település
Általános leírás: Törp hősöket rejtő, apró erőd.
Bentlakó: törp harcos – legfeljebb 3
Fejlesztés: nincs
Jó tudni: Második szintű palota szükséges ahhoz, hogy törpök csatlakozzanak királyságodhoz. Maga az erőd is rendelkezik tűzerővel, s e település a nyílvetők építésének feltétele. Ha elf vagy gnóm él már királyságod kötelékében, nem építhetsz törp települést (bár ritkán ilyenkor is csatlakozhatnak hozzád).

Nyílvető
Általános leírás: Védelmi egység, mely feltételezi, hogy törpök laknak uradalmadban.
Bentlakó: nincs
Fejlesztés: nincs

Vásártér
Általános leírás: Fesztiváloknak és bajnokságoknak ad teret.
Bentlakó: nincs
Fejlesztés: Nincs, de a bajnokságok lehetőségéért kutatnod kell.
Jó tudni: Rendkívül hasznos, mert anyagi bevételhez jutsz, miközben hőseid életük kockáztatása nélkül fejlődnek. Cserébe hármasszintű palota a feltétel.

Könyvtár
Általános leírás: Mi más lenne ez, mint ama tudás tára, melyre a varázslóknak lesz szüksége. Itt vehetnek a céhükön belül nem használt és általad már felfedezett varázslatokat, valamint fejleszthetik intelligenciájukat.
Bentlakó: nincs
Fejlesztés: 2 szint + felfedezések
Jó tudni: A könyvtár léte csökkenti a kutatások költségét, és minden újonnan felvett hősöd intelligenciája is magasabb lesz. Ezen kívül az idelátogató kalandorok jó pénzért növelhetik mágia-ellenállásukat is.
Varázslatok:
Egyes szint – tűzgömb (fireblast)
Kettes szint – meteorvihar (meteor storm), sokk (power shock), lángpajzs (flame shield).

Pihenő park
Általános leírás: Ez a paradicsomi hangulatot árasztó kert hőseid egyik legkedveltebb pihenő, relaxáló helye lesz.
Bentlakó: nincs
Fejlesztés: nincs
Jó tudni: Ez a kert nem csak bevételt hoz, de fokozza hőseid hűségét is, amit igazán a multiplayer játékokban tudsz majd kihasználni.

Szobor
Általános leírás: Szemet gyönyörködtető képzőművészeti alkotás.
Bentlakó: nincs
Fejlesztés: nincs
Jó tudni: Fokozza a hősök hűségét (ld. pihenő park).

Kereskedőház
Általános leírás: A birodalom távolabbi részein érdemes létesíteni. Az innen induló karavánok mindig a legközelebbi piactérre tartanak a bevétellel.
Bentlakó: nincs
Fejlesztés: Nincs, de gyógyitalt árusíthat.
Jó tudni: A portyázó szörnyek kedvelt célpontja, érdemes védeni őrtoronnyal.

Harcosok céhe
Általános leírás: A nyers fizikai erő megtestesítőit toborozatod ebben az épületben.
Tag: harcos, káosz lovag vagy paladin – legfeljebb 4
Fejlesztés: nincs
Jó tudni: A guild különlegessége a „call to arms" varázslat, melynek hatására minden a céhhez tartozó hős hazakerül. Értékes lehetőség lehet!

Kószák céhe
Általános leírás: az erdőjárók otthona ez, a leghatékonyabb felderítőket toborozhatod ebben a sátortáborban.
Tag: kósza – legfeljebb 4
Fejlesztés: nincs
Jó tudni: az erdőjáró kalandorok sátrakból felvert tábora bármikor mozgatható, igaz ennek van anyagi vonzata is, mégis hasznos lehet.

Rablótanya
Általános leírás: kétes hírű bandát vonhatsz itt birodalmad kötelékeibe, ha úgy tetszik.
Tag: tolvaj – legfeljebb 4
Fejlesztés: 2 szint
Jó tudni: A céh léte lehetőséget nyújt arra, hogy azonnali hatállyal adót hajts be. Igaz, a rablók megkérik ennek az árát, tehát nem feltétlenül jársz jól. Sőt, eme épület lakói igencsak szerényen veszik ki részüket az adózásból. Mégis érdemes létesíteni ilyen céhet, mert a második szintű épületben hőseid mérgezetté tehetik fegyvereiket, ami kellemetlen meglepetést okoz majd ellenfeleiknek. Amennyiben tündék élnek várad környékén és rablók is tanyáznak arra, nyithatsz kaszinót.

Varázslók céhe
Általános leírás: Azt hiszem, lehetetlen leírni a mágia házát, a csodát, amelyet a tornyot körüllengő varázs idéz... Mindenesetre itt találod a fizikai erő tekintetében gyenge, ám annál nagyobb mentális erőkkel rendelkező embereket.
Tag: varázsló – legfeljebb 4
Fejlesztés: 3 szint
Jó tudni: Második szintű palota kell, hogy építhess varázsló céhet. Az első-második-harmadik szintű céhben hőseid +1, +2, +3 módosítókkal „bűvöltethetik" itt el

fegyvereiket. A mágia otthona feltétele a könyvtár és a varázsló torony létesítésének. Ez utóbbiakat mágikusan is feltöltheted majd, ha a varázslók céhe legalább kettes szintű.
Céhvarázslatok:
Első szint – távolba látás (far seeing), láthatatlanság (invisiblilty)
Második szint – villámcsapás (lightning bolt), mágia elleni pajzs (anti-magic shield).
Harmadik szint – villámokat szóró vihar (lightning storm), hatótávolság növelése (supercharge) – ez a céhre és a tornyokra is hat
A mágusok varázslatai:
Szükségtelennek látom mindet felsorolni, főleg, mert a könyvtárban a paletta még bővíthető. Tény, hogy ők a mágia mesterei, így a teleportációtól kezdve a tűzlabdáig és a pajzsokig mindent használhatnak. Ettől függetlenül a varázsló általában egyetlen közvetlen fizikai csapástól meghal, ezért folyamatosan imádkozni kell érte... Többet úgysem tehetünk. Azonban ötös-hatos szint felett már biztos lehetsz benne, semmi és senki nem ér a közelükbe.

Varázstorony

Általános leírás: E különös épület haszna, hogy a varázslatok nagyobb területen hatnak, tehát a hatósugaruk megnő. Ideiglenesen mágikus védőpajzsot is vonhatnak adott területre...
Bentlakó: nincs

Agrela temploma

Általános leírás: Agrela az élet istennője, követői a gyógyítás mesterei.
Tag: gyógyító – legfeljebb 4
Fejlesztés: 3 szint
Jó tudni: Építtetésének feltétele, hogy kastélyod legalább második szintű legyen, és ne éljenek birodalmad kötelékében Fervus, Krypta vagy Krolm hívei.
Céhvarázslatok:
Egyes szint – gyógyítás (healing). Feleannyiba kerül, mintha Fervus hívőktől kapod meg.
Kettes szint – áldás (blessing) – növeli a harci bónuszokat.
Hármas szint – feltámasztás (resurrection) – a leghasznosabb varázslat, hiszen 1500 aranyért életre keltheted elhunyt hősödet, ha a sírja még nem tűnt el.

A gyógyítók varázslatai:
Healing – gyógyítás, nem kell ragozni (mindig maximumra!)
Meditation – ideiglenesen megnöveli gyógyító a látóterét, a védő és blokkoló képességeit.
Aura of Peace – ideiglenes sérthetetlenség.

Dauros temploma

Általános leírás: Dauros követői a tisztesség, a törvény hívei. Ha ilyen templomot építtetsz, harcos céhedben paladinokat toborozhatsz!
Tag: monk – legfeljebb 4
Fejlesztés: 3 szint
Jó tudni: Építtetésének feltétele, hogy kastélyod legalább második szintű legyen, és ne éljenek birodalmad kötelékében Fervus, Krypta vagy Krolm hívei.
Céhvarázslatok:
Egyes szint – kőbőr (stoneskin) – AC-t ad.
Kettes szint – éberség (vigilance) – növeli a célpont sebességét és harci képességeit.
Hármas szint – dermesztés (petrify) – az egyik legjobb varázslat: ideiglenesen mozgásképtelenné teszi az áldozatot. Mindent megér!
Monk varázslatok:
Hands of steel – magasabb sebző értéket, sőt olykor halálos érintést tesz lehetővé.
Stone skin – az AC-t növeli ideiglenesen.
Iron will – méreg-, kórság- és mágia-ellenállást ad.

Fervus temploma

Általános leírás: A természet kissé kaotikus követői élnek itt. Kicsit talán a druidákhoz és a sámánokhoz hasonlíthatók. Ha Fervus hívei feltűnnek kastélyodban, akkor a harcos céhbe különleges pusztító erejű káoszlovagokat vehetsz fel.
Tag: kultista – legfeljebb 4
Fejlesztés: 3 szint
Jó tudni: Építtetésének feltétele, hogy kastélyod legalább második szintű legyen, és ne éljenek birodalmad kötelékében Agrela, Dauros vagy Krolm hívei. Az épület léte növeli a toborozható hősök szerencséjét.
Céhvarázslatok:
Egyes szint – gyógyítás (healing).
Kettes szint – illúzió (illusionary hero) – megkettőzi a célpontot, összezavarja az ellenfelet.
Hármas szint – indák (vines) – ideiglenesen mozgásképtelenné teszi a célpontot.
A kultista varázslatai:
Charm – a szörnyeket tartósan a saját oldalára állítja, akik eztán szorgosan követik, és harcolnak mesterükért (a templom szintjétől függ, hogy melyiket képes elbűvölni).
Camouflage – a varázslat észrevehetetlenné teszi használóját, amíg az nem támad.
Shape – alakváltás, segítségével a kultista valamilyen természetes szörnnyé alakulhat át.

Helia temploma

Általános leírás: A nap istennőjének követői élnek itt, így mágiájuk a tűz és a fény erejéből táplálkozik.
Tag: solarii – legfeljebb 4
Fejlesztés: 2 szint
Jó tudni: Építtetésének feltétele, hogy kastélyod legalább harmadik szintű legyen, és ne éljenek birodalmad kötelékében Lunord vagy Krolm hívei.
Céhvarázslatok:
Egyes szint – tűzcsapás (fire strike) – tűz alapú sebzés, mely épületekre nem hat.
Kettes szint – perzselés (sun scorch) – területre ható tűz alapú sebzés.
A solarii varázslata:
Sun scorch – az összes ellenfél a környezetben tűz alapú sebzést kap. Olykor életveszélyes lehet magára a varázslóra is...

Krolm temploma

Általános leírás: Ardania birodalma ősi harcosainak otthona.
Tag: barbár – legfeljebb 4
Fejlesztés: nincs
Jó tudni: Építtetésének feltétele, hogy kastélyod legalább második szintű legyen. Krolm hívei nem tűrnek meg más vallású templomot, egyet sem. Cserébe a szent hely puszta léte is növeli minden újonnan toborzott hős alapstatisztikáit.
Céhvarázslatok: nincs

Krypta temploma

Általános leírás: A gonoszság papnője kevesek körében népszerű, ám természetesen akadnak követői neki is, bármilyen bűz is lengedez a „szent helyek" környékén. A nekromancia otthona ez…
Tag: papnő – legfeljebb 4
Fejlesztés: 3 szint
Jó tudni: Építtetésének feltétele, hogy kastélyod legalább második szintű legyen, és ne éljenek birodalmad kötelékében Agrela, Dauros vagy Krolm hívei.
Céhvarázslatok:
Egyes szint – gyengítés (wither) – csökkenti a célpont erejét, méreg- és kórságellenállását, támadó képességeit.
Kettes szint – holtanimálás (animate bones) – csontvázidézés.
Hármas szint – „élesztés" (re-animate) – feltámasztás nekromanciával, az elhunyt hősöket „kelti életre".
A papnők varázslatai:
Drain life – életszívás. Nagyon hasznos, már a kezdők is hihetetlen módon profik ebben, s emiatt életben maradásuk esélyei jóval magasabbak, mint más hősöké.
Animate skeleton – csontvázat idéz, ki hűségesen követi és szolgálja úrnőjét.
Control undead – élőholtak irányítása… no comment.

Lunord temploma

Általános leírás: A hold és a szelek urának misztikus harcosok hódolnak e helyen.
Tag: adept – legfeljebb 4
Fejlesztés: 2 szint
Jó tudni: Építtetéséhez harmadik szintű palota szükséges feltéve, hogy Helia és Krolm hívei nem csatlakoztak még birodalmadhoz.
Céhvarázslatok:
Egyes szint – szellőlépés (winged feet) – használójának sebességét növeli.
Kettes szint – szélvihar (winged storm) – mindent sebez, de tapasztalataim szerint hatékonyan csak bizonyos szörnyek (esetleg épületek) ellen használható. A démonfák például fittyet hánynak rá.

ÉS AMI KIMARADT…

Azok az épületek, melyeket nem te építethetsz, hanem bizonyos hatásra tűnnek fel. Ezek:

Csatornalejárat – Patkányok tűnnek fel rendre itt, s mindent megtámadnak, ami a közelben van. Megjelenése törvényszerű, a birodalmad növekvő populációja okozza. Megsemmisíthetetlen.

Gazebo – A kocsmád konkurenciája, pihenés és jólét

érzete várja itt a hőseidet, melyért fizetniük sem kell. Automatikusan megjelenik, miután pihenőparkot létesítettél.

Elf mulató – Ha tündék költöznek birodalmadba, hamarosan hangulatos szórakozóhelyük is felépül. Itt aztán bőségesen szórják pénzüket, de sajnos ebből te egyetlen fillért sem látsz majd. Ráadásul a hősök hajlamosak itt felejteni magukat…

Házak – Virágzó birodalmad által vonzott parasztok otthona. Tulajdonképpen arany (adó) bevételi forrás.

Kaszinó – Szintén a szórakozást, a kikapcsolódást szolgálja, s veszélyes, mert a játékszenvedély a kalandorokon olykor túlságosan elhatalmasodik. Nem kapsz innen bevételt! Megjelenésének feltétele a rablók céhe és a tündelak. Hatása tulajdonképpen negatív. Unalmadban, vagy esetlegesen szerencsésnek vélt pillanataidban te is játszhatsz itt. Ne feledd, ez az épület nem azt a célt szolgálja, mint a Dungeon Keeper 2-ben, és egyetlen aranyat sem kapsz a bevételekből!

Szökőkút – A szépsége mellett az adóbeszedők számát, így anyagi bevételeidet is növeli. Megjelenésének feltételei: fogadó, kovácsműhely, vásártér.

Temető – A holtak nyugvóhelye lehetne… ám e helyett számos alvilági teremtmény feltűnésének helyszíne. Megsemmisíthetetlen.

TIPPEK, TRÜKKÖK, ÉRDEKESSÉGEK

• Érdemes akár utólag is megemelni egy-egy vérdíj összegét, hisz a hősök remélhetőleg amúgy is nálunk költik el bevételeiket, ráadásul a nagyobb számban támadó kalandozók biztosabban győzelmet aratnak.

• Hasznos, ha tudod, hogy a kijelölt épülethez tartozó céhtagok fehér pontként jelennek meg a térképen, így könnyen áttekintheted, ki merre jár, míg a lekért hőslistában azt is láthatod, mit csinálnak.

• Figyelj a holtakra! Adott hős minél magasabb szintű, annál tovább van lehetőséged arra, hogy újra feltámaszd őt. Ilyenkor még a céhlistában is jelen van halottként (died), s ekkor még eldöntheted, hogy toborzol a helyére valakit, vagy életre kelted.

MAJESTY: THE NORTHERN EXPANSION

A májusi E3 kiállításon mutatják majd be először a már készülő küldetéslemezt, melyben a jelenlegi tervek szerint a következő újdonságok lesznek: tucatnyi küldetés, hat épület, tizenkét szörny, hat labirintustípus, hat varázslat, hatvan szabadjáték elem és végül, de nem utolsó sorban az új típusú felszín, amelyről az expansion a nevét is kapta. Mint ahogy ezt kérdésemre Jay Adan elmondta, mindez még igen képlékeny állapotban van, szívesen várják a játékosok ötleteit és észrevételeit a honlapon nyitott fórumon. Bevallom nektek, én ilyet még nem láttam: ha beleolvastok a Majesty fórumának párbeszédeibe, láthatjátok, hogy nem csak a felhasználók, a fejlesztők is aktívan csevegnek ott, örülnek mindennek, és nem érzik „leereszkedésnek" ezt, sőt.

Szóljatok hozzá ti is!

Lily

Majesty

Szerintem bőven megér 1300-1500 aranyat, teszem azt, egy tizenegyes szintű lovag, sőt, olykor még alacsonyabb szintű karakter is.

• Hasznos infó lehet, hogy a monkok sosem járnak mulatókba!

• Az adózással kapcsolatban nem mondtam semmit, bár minden egyes épületben megválaszthatod, hogy egyszer vagy folyamatosan, illetve egyáltalán ne hajtsanak be onnan anyagi terheket. Részemről sosem használtam ezeket a beállításokat, hiszen nem állt érdekemben, hogy ne kapjak aranyat. Nem tudom, befolyásolja-e ez a birodalmam növekedését, de egyetlen küldetésben sem okozott gondot.

• Nagyon figyelj az adószedőidre, valamiféle perverz örömöt lelnek benne, hogy sok száz arannyal megpakolva szörnyek martalékául essenek. Ezért kerüld a veszélyes területeken álló, valamint a csekély hasznot hozó épületek adóztatását, és inkább használd néha a tolvaj céh pénzbehajtói lehetőségét.

• Krolm barbárai önmagukban szinte használhatatlanok. Míg jó páncélzatuknak köszönhetően a harcosok kevesebb életerővel is szinte legyőzhetetlenek párharcban, a vademberek alacsony szinten még a leggyengébb lényekkel se tudnak egymaguk elbánni. Ráadásul, mivel előszeretettel szegődnek a kószák mellé segítőnek, könnyen előfordulhat, hogy őrizetlenül hagyják a várost, és békésen bandukolnak, míg a szörnyek hada ripityára zúzza a házakat.

• Bár a gyógyító papok hasznavehetetlenek, bármily gyenge lénnyel harcoljanak is, szinte lehetetlen őket elpusztítani, és megvan az a nagy előnyük, hogy gyógyító varázslataiknak köszönhetően képesek életben tartani harcostársaikat is. Nyolc pappal már szinte mindenkit biztonságban tudhatsz.

• Némelyik küldetésben már felépített templommal kezdesz, ezáltal megfosztanak a döntés jogától, hogy te válaszd ki, milyen istent imádjanak embereid. De nincs semmi baj, ha lebontod ezt az épületet, már nyitva áll előtted a másik út is, ráadásul a felvett hőseid is megmaradnak.

• A leghatalmasabb hősök a varázslók közül kerülnek ki, de csak akkor, ha módjukban áll megerősödni. Ne is gondolj rá, hogy hamar útjukra bocsáthatod őket; míg nem járja elég fedezetül szolgáló embered a környéket, csak kukaceledel lehet belőlük. Mivel első szinten még semmire se jók, elhalálozásuk esetén már a második szintű varázslókat is érdemes feltámasztani, még ha ez 1300 arannyal többe is kerül az új indításánál.

• A Démon átkában, mikor negyven nap alatt kell összegyűjtened százezer aranyat, az elfek kaszinója jól jöhet. Ha úgy látod, nem leszel képes megfelelni a feladatnak, kockáztass: emeld ezer aranyra a tétet, majd pörgesd meg a kereket az arany színre fogadva, mely hússzoros pénzt fizet. Még ha peches vagy is, húszból egyszer a tipp be szokott jönni, tehát a pénzed visszaszerzed, de akár komoly vagyonra is szert tehetsz.

• A Petrify varázslat egyike a legerősebbeknek. Bár a használata sokba kerül, csak nagyon kevés lény képes védekezni ellene, így könnyedén el lehet intézni az amúgy sok gondot okozó vámpírokat, de még a főellenségek jelentős részét is.

MULTIPLAYER

Ez a Majesty igen izgalmas és kihívó része, melyet kipróbálhattok modemes vagy hálózati kapcsolattal is. Az interneten játszóknak pedig a készítők az MSN Zone szerverét ajánlják. Úgy gondoltam, ez megér egy külön misét (és itt már a hely is fogytán), ezért a következő szám multi rovatában erre még visszatérünk.

ZÁRSZÓ, JÖVŐBE NÉZŐ

Ez a legmegnyugtatóbb stratégiai játék, amellyel valaha is játszottam. Igaz, annak idején a Tone Rebellion is kellően elvarázsolt, de ez inkább a meditatív zenének volt köszönhető. A Majesty mindezt másként éri el, de nincsenek rá szavak, egyszerűen beleívódik az emberbe, és nem lehet abbahagyni. Igaz, a százalékos értékelés szerint a program az egyszerű „jó" szinten kap helyet, mégis többet ér ennél. Kihívás, izgalom, ütközetek, megmérettetések, és mégsem vagyok feszült, ideges tőle, mert a világ elvarázsol…

Be kell vallanom, nagyon hiányoltam az animációkat. Igaz, intro volt, de az utolsó küldetés megnyeréséért azért jól esett volna látni valamit… Talán a Northern Expansionben már ezt is megkapjuk!

Köszönöm, Cyberlore!

Lily
lily@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

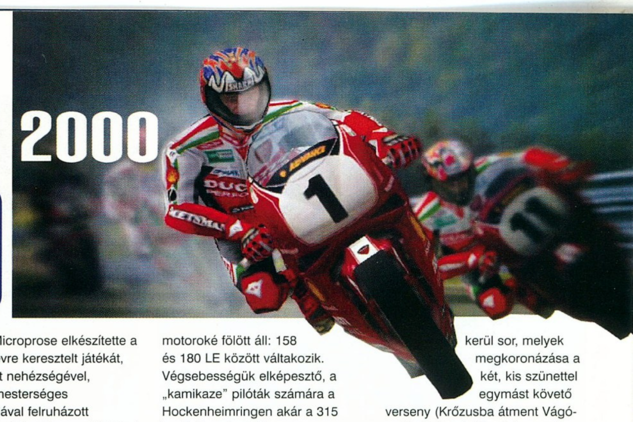
users.javanet.com/~tobor/majesty/majesty0.htm
www.strategyplanet.com/majesty
www.strategyplanet.com/majesty/webring.html

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	11/15
ÖSSZHATÁS	4/5

86

P233, 32MB RAM, 250 MB HDD

SUPERBIKE 2000



StartBox

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.easports.com

AMBIVALENS ÁLMOK

Az egyik szemem sír, a másik nevet. Előttem, a doboz mélyén álmaim, vágyaim egyik tárgya hever: ezüst korong lapul csendben a kartonba zárt világban. Az EA Sports istállójába tartozó olasz *Milestone* elkészítette hatalmas sikerű *Superbike* játékának aktuális részét. Erről a csapatról dióhéjban annyit említenék még meg, hogy többek közt neki köszönhettük a *Screamer első és második részét*, valamint a szintén nagyon népszerű *Screamer Rally*-t is. Nevetek hát, hiszen kezemben tartom a sebesség-megszállottak számára oly kedves játékot. Majd sírva fakadok. Oly sok fáradtság, próbálkozás és küzdelem, mind hiába: a saját gépemen képtelen voltam életet lehelni a CD-n rejlő csodába. A játék mindig ugyanazokkal a hibaüzenetekkel vágott vissza a Windows '98 „bilgétszi" nyomorába.

De a leleményes ifjú végül csak megtalálta a húrt, melyet ügyesen pendítvén zene kezdé hallatni hangját, s a hangjegyek végül dallammá állanak össze. Vivát! Végre, elindult hát!

MI IS AZ A BAKFITTY, AKAROM MONDANI SBK?

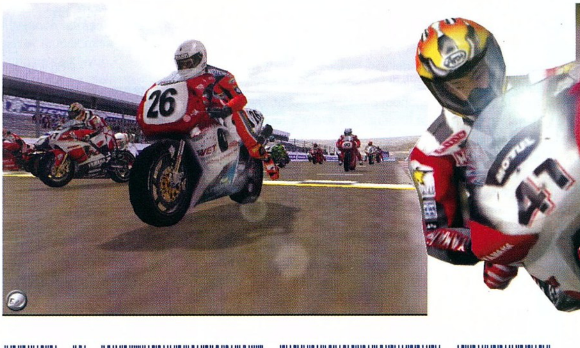
A versenymotor-szimulátorok nem mindennapos résztvevői a PC-s játékok népes táborának. Számomra eddig a képzeletbeli dobogó legfelső fokán a tavalyi Superbike állt, egyes egyedül. Ugyan a Microprose elkészítette a GP 500 névre keresztelt játékát, de eltúlzott nehézségével, együgyű mesterséges intelligenciával felruházott motorosaival és silány grafikájával nekem nem tetszett.

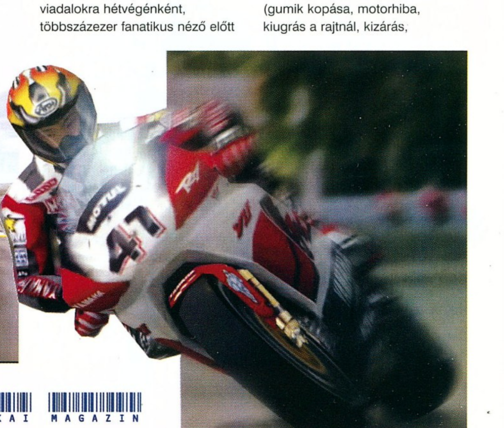
Hoppá, tisztázzuk csak, miről is szól ez a játék. Az SBK betűszóval megjelölt bajnoki versengésre ugyanaz jellemző,

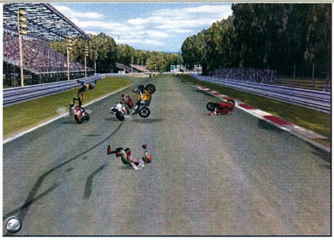
mint a motorsportok Mekkájaként emlegetett Forma-1-re: nemzetközi versenykiírásról van szó, melynek során a világot beutazva a Ducatikat, Hondákat, Yamahákat, Kawasakikat, Suzukikat és Apriliát magába tömörítő, versenyenként 25-30 főt számláló mezőny tagjai 13 különböző versenypályán mérkőznek meg egymással. A motorok lökettérfogata átlagosan 750 cm^3 (kivétel a Ducati 996 és az Aprilia 998 cm^3-es gépei), ebből következően teljesítményük is a gyorsasági motoros világbajnokságban szereplő motoroké fölött áll: 158 és 180 LE között váltakozik. Végsebességük elképesztő, a „kamikaze" pilóták számára a Hockenheimringen akár a 315 km/órás száguldás sem lehetetlen! A sport népszerűsége igazán 4-5 éve kezdett el rohamosan növekedni köszönhetően a motorgyártó cégek és a média fokozódó érdeklődésének. Az már csak hab volt a tortán, hogy egyre tehetségesebb fiatalok jelentek meg az indulók közt, akik nem karrierjük levezetésének szánták ezt a versenyformát, hanem itt akarták megmutatni a világnak, hogy rátermett, tehetséges versenyzők. A TV-néző késhegyre menő, gyakran túlságosan is merész csatákat, vakmerő előzéseket, taktikus pilótákat csodálhat meg: a sport népszerűsége néhány országban már a Forma-1-én is túlnőtt! A viadalokra hétvégénként, többszázezer fanatikus néző előtt kerül sor, melyek megkoronázása a két, kis szünettel egymást követő verseny (Krőzusba átment Vágó-palánták itt vágják rá, hogy akkor az idény összesen 26 versenyből áll). A hétvégi program elejét két-két szabad- és időmérő-edzés alkotja, majd következik a szakág jellegzetes része, a Superpole. Itt a legjobb 15 edzésidőt elért motoros verseng a végső rajtsorrend eldöntéséért: ehhez mindössze egyetlen mért kör áll rendelkezésükre!

A JÁTÉK

A „hardcore-gamer" célja nem is lehet más, mint az SBK versenykiírását megnyerni, de a kezdők számára is teremhet babér. Erre biztosíték a páratlan, szinte számolatlan nehézségi szintet felvonultató, többlépcsős rendszer: elsőként ki-be kapcsolhatjuk a különböző segítségeket (fék-rásegítés, automata váltó, gép által mozgatott motoros, ideális ív felfestése stb.), majd némi tapasztalattal a hátunk mögött konfigurálhatjuk a motor vezetésének nehézségi szintjét (könnyűtől egészen az élethűig), végül pedig megadhatjuk a gép által irányított versenyzők tudásszintjét. Mindezt még fűszerezhetjük egy-két különlegesség bekapcsolásával (gumik kopása, motorhiba, kiugrás a rajtnál, kizárás,







időjárás stb.) is. Egy-egy verseny távja a sprintnek számító egy körtől egészen a valósig, indulóinak száma négytől huszonötig változtatható. Néhány, inkább érdekességnek számító funkció ki- vagy bekapcsolása után érdemes a grafika részletességét beállítanunk: a felbontásnak videokártyánk vagy monitorunk korlátai szabnak csak határt, a részletességet először érdemes megbecsültetni a géppel, majd – véleményem szerint – inkább a felbontást kisebbre téve maximálisan kihasználni a játék grafikai különlegességeit. Már csak a hanghatások, a zene és a kommentátor hangerejét kell beállítanunk (esetleg a 3d-s hanghatásokat), és tenyerünk intenzív izzadásnak indul.

A „gyors verseny" opcióval egyből nyeregbe pattanhatunk – ideális a kikapcsolódásra vágyók számára. Ekkor a kiválasztott pályán és motorral az első rajtkockából indulva kell azonnal bizonyítanunk. Gyakorlásra a „versenyhétvége" menüben áll módunk, hiszen itt a kijelölt pályán teljes hétvégét bonyolítunk le – vasárnap délutáni program. Ekkor lehetőségünk adódik megkeresni az adott körülményekhez legmegfelelőbben illő beállításokat is: babrálhatunk a gumikkal, a futóművekkel, a váltóművel és a felfüggesztésekkel is. Beállításainkat természetesen el is menthetjük. Az igazán komoly kihívást jelentő „teljes évad" a megszállottak csemegéje – heteket tölthetünk el a különböző motorok és pályák lehetőségeinek kiaknázásával –, melyet újra és újrajátszva juthatunk el a valós motorversenyhez igen közel álló szimulációhoz.

NEVESSEK VAGY SÍRJAK, AZAZ PRO ÉS KONTRA

Mint minden játék esetében, a mérlegnek most is két serpenyője van. Az egyik, a pozitív oldal felé billentő alkotó elemek a következők:

- szemet gyönyörködtető grafika: nagy részletességgel megrajzolt és élethű pályák, megszólalásig az eredetire hasonlító motorok és pilótáik (akik a fantasztikusan kialakított belső nézetekből jól láthatóan kezelik a gázkart, a féket és a kuplungot is, és arcvonásaik is egyediek)
- nagyszerű mesterséges intelligenciával ellátott, megfelelően agresszív versenytársak (a sárga zászló végre szent és sérthetetlen)
- kiváló motorhangok
- adrenalint pumpáló versenyek, szinte hajat kócoló menetszéllel
- tökéletes élethűséggel mozgó motorok és motorosok
- kellő mennyiségű háttér-információ
- látványos bukások (yesss!)
- beépített visszajátszás és kiváló kameranézetek
- minden játékos számára biztosított sikerélmény.

Legnagyobb sajnálatomra a negatív serpenyőbe is jutott néhány összetevő. Néha bosszankodtam, néha pedig jókat derültem rajtuk:

- gyakori grafikai hibák (szalagkorlátban álló motoros, egymásba olvadó motorok, aszfaltba süllyedő kerekek stb.)
- sűrű kifagyás (Viper V550)
- a „motorost maga előtt lökdöső" és a „motorjához szaladó motorost elütő", gyilkos ellenfelek
- saját motorost nem lehet létrehozni
- silány módon kivitelezett kommentátor, összecsapott Superpole és szinte nevetséges győztes ünneplések
- nem rongálódó, csak sérülő motorok
- hiányzó esőcseppek és köd
- Magyarországon nagynak számító gépigény: senki ne álljon neki játszani Pentium II 400, valamilyen TNT videokártya és 128 MB megléte nélkül, mert az már önsanyargatás!
- a gépigényből fakadóan élvezhetetlen és felesleges osztott képernyős játékmód.

VALÓBAN SZUPER A BÁJK?

Igen. Ezek az olaszok nem csak a tésztafélékhez értenek kiválóan, hanem programozni is megtanultak. Azt szeretem benne, hogy nem áltat, nem akar többet nyújtani, mutatni, ígérni annál, amit aztán kapni is fog tőle az ember. Ez itt 100% benzingőz, tehát ajánlani csak a sebesség után vágyódó játékosoknak merem, azt viszont tiszta szívemből.

Mától a *Superbike 2000* a motoros programok új császára.

Dauby
tamas.daubner@renault.com
Thx to Tasnádi Zoltán

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.superbike.it
www.lockhartphillipsusa.com
www.amasuperbike.com

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P266, 32MB RAM, 320MB HDD, D3D, 3DFX

90

MIGHT AND MAGIC VIII

StartBox

Fejlesztő: New World Computing
Kiadó: 3DO
Web: www.3do.com

VÉGIG-JÁTSZÁS

Kicsit bajban vagyok, elképzelésem sincs, mivel kellene kezdenem ezt a leírást, s csak az vígasztal, hogy a folytatásról még kevesebb fogalmam van. :) Legtöbbször, mikor jó játékokról kell írnom, a szavak maguktól jönnek, s pusztán gyors ujjakra van szükségem, hogy begépeljem őket, mielőtt kireppennének kobakomból. Ám ha semmi érdemlegeset nem tudok felfedezni a programban, csak ülök magam elé bámulva, és előre félek az elkerülhetetlen perctől, mikor mégis fel kell mutatnom valamit.

Bizonyára az eddigiekből is kitűnik, mennyire csalódtam a Might and Magic nyolcadik részében. Bár már a hetedik epizód sem volt akkora eresztés, mint az azt megelőzők, a készítők ez alkalommal messze alulmúlták önmagukat.

Ezek alapján joggal kérdezhetitek, hogy ha ez a program ilyen gyengére sikerült, miért szánunk mégis nyolc oldalt a bemutatására. Ennek elsődleges oka, hogy nagy sikerű sorozat fekete bárányával van dolgunk, mely az idők során jelentős rajongói táborra tett szert – Lilyvel a mai napig kapunk a hatodik és hetedik részhez kapcsolódó leveleket –, s bár manapság nem szűkölködünk figyelemre méltó szerepjátékokban, biztos vagyok benne, hogy ezt is sokan végig szeretnék játszani.

Ideje leírnom, mi elégedetlenségem oka. Mindenek előtt kifogásolnom kell a kinézetet, ugyanis a készítők még ebben a részben is a hatodikhoz fejlesztett, már megjelenése pillanatában idejét múltnak számító motort használták. Magyarázat persze mindenre van, jelen esetben a fejlesztésre szánt hihetetlenül kevés idő, egy év alatt valóban nem lehet mindent gyökeresen megváltoztatni. De kérdem én, ha már ilyen szűk határidővel dolgoznak, mely csak a meglévő eszközök finomítgatását s a szövegek kicserélését teszi lehetővé, hogy kérhetnek teljes árat a programjukért? Jobb helyeken pontosan ezt nevezik küldetéslemeznek, s jelentősen olcsóbb kategóriába tartozik.

A második gondom magához a kalandhoz kapcsolódik. Az hagyján, hogy a történések kezdetben teljesen érthetetlenek voltak számomra, s csak a vége felé kezdtek formát ölteni, de az egyes összetevők botrányosan kidolgozatlanok voltak. Ez a rész eddig ismeretlen kontinensen játszódik, ahol a gonosz lények szervezett, önellátó közösségeket alkotnak. Nagyszerű ötletnek tartom, hogy troll falvakba, vámpírok és nekromanták kisvárosaiba juthatunk el, ezek sötét hangulata izgalmas újdonságot jelenthet... -ne. De sajnos ezek a helyek semmiben sem különböznek a régebbről ismert emberi és elf településektől, nincs bennük sem veszély, sem borzongás. Olyannyira, hogy mikor dicsfénnyel övezett papom megjelent a sötétség gyermekeinek körében, azok még csak egy dühös szisszenést sem eresztetek meg felé, rámosolyogtak, és udvariasan megkérték, segítsen apró-cseprő gondjaik megoldásában.

Ami mégis némi újdonságot jelent, az az új kasztok megjelenése. A fejlesztők úgy határozták, unalmas a régi tolvaj, harcos, pap, varázsló felosztás, ezért ezeket különféle fajok képviselőivel helyettesítették: a trollok felváltották a dicső paplovagokat, a gonosz nekromanták a varázslókat, a sötét elfek a tolvajokat. Ezek tulajdonságai nagyjából megegyeznek elődeikével, bár akadnak különbségek is, így a trollok bár nem varázsolhatnak, gyorsan regenerálódnak, a sötét elfek négyféle különleges varázsképességgel bírnak, a halottidézők pedig alapban ismerik a sötét mágia egyszerűbb igéit. Hasonlóképp a papok a fény áldásában részesülnek, tehát nem kell választani a két oldal között, mint az előző epizódban.

Ám akad két új osztály is, az egyik a vámpír, mely bizonyos szintű papi mágia alkalmazása mellett képes négy képesség elsajátítására – úgy, mint életerő elszívás, lebegés, elbűvölés és ködde válás –, a másik pedig a sárkány, melynek gyakorlatilag egyetlen szerepe van a játékban, hogy legyőzhetetlenné tegye a csapatodat.

Talán az „új fiúknak" szokatlan lehet – noha a régi epizódokban már találkozhattunk ezzel a megoldással –, hogy a kaland kezdetén nem négy, hanem egy hőst indíthatunk, ki később veheti be csapatába a társait, szám szerint négyet. Ez kezdetben némi zavart okozhat, ám később jól jöhet az emberek cserélgetésének lehetősége, hisz ily módon mindig a legideálisabb csapatot állíthatod össze valamely erődítmény bevételére.

Remélem, az imént leírtak legalább a sorozat szerelmesei számára érthetők, sajnos újabb hat oldal hiányában nem áll módomban részletesen kifejteni az egyes lehetőségeket, de ezek nagyrészt úgyis megegyeznek a hatodik és hetedik részével, melyekről a PC GURU 98/7-8, 99/8-9 számaiban, illetve a PC GURU Online Fanatic Pagez rovatában olvashattok részletes bemutatót. Nem is fecsérelném tovább a szót, inkább rögvest hozzáfogok a feladatok bemutatásához.

FŐ KÜLDETÉSEK

A kaland Dagger Wound Island kereskedelmi központjában indul, miután szörnyű természeti katasztrófa zúdul a helyi

lakosságra: a tengerből hatalmas vulkán emelkedik ki, s hamarosan mindenfelé tüzes szikladarabok záporoznak lerombolva házakat, hidakat, s elpusztítva mindent, mihez hozzáérnek. Hogy a baj még nagyobb legyen, a kavarodást kihasználva Regna sziget kalózai támadásba lendülnek, s megpróbálják elfoglalni a meggyengült várost. A küldönc ekkor érkezik meg hozzád, hogy átadja kereskedő karavánod vezetőjének utasítását, miszerint azonnal keresd fel őt a városházán.

A teleport kristály

Berkish Onefang, a vezetőd tapasztalt katona, s politikai ügyekben is járatos, a történtek tükrében azonnal nyilvánvalóvá válik számára, hogy sürgősen segítséget kell szereznie, vagy a város elbukik. Neked kell elvinned Ravenshore-ba az üzenetét, ám mivel a hidak mind összedőltek, ismét működésre kell bírnod a rég használaton kívül helyezett térkapukat, hogy bejuss az elhagyatott templom szövevényes alagútjaiba. Egyetlen személy segíthet csak ebben, Fredrick Talimere, ki a délkeleti házak egyikében él.

Az üzenet

Közös erővel sikerül bejutnotok a kígyóemberek templomába. A hely koránt sem nevezhető bizalomgerjesztőnek, a sötét isten gyermekei nem nézik jó szemmel a betolakodókat, s az ő fegyvereiken kívül még számos csapda is szegélyezi utatok, ám lassan előrehaladva végül eljuthattok a Ravenshore városához vezető kijárathoz. Itt, a kereskedőházban találkozhatsz Elgar Fellmoonnal, aki megrendülve értesül a történtekről, s azonnal tovább küld téged, hogy további információkat szerezz.

A csempészhajók

Mivel minden perc drága, gyors hajókra lesz szükséged, hogy távoli városokba is elvihesd a hírt. Köztudottan a csempészek rendelkeznek a legnagyobb flottával, ám érthető okokból nem különösebben lelkesednek az ötletért, hogy önként átengedjék őket. De vezetőjük bölcs ember – pontosabban vérpatkány –, pár jó szóval és egy alig burkoltan fenyegető hangvételű levéllel bizonyára rá lehet bírni az együttműködésre. Persze megközelíteni sem egyszerű az ilyen személyeket, be kell hatolnod a hegység délnyugati részén húzódó csatornahálózatba, s őrei közt átosonva – vagy átvágva magad – vértől csöpögő fegyverekkel teheted tiszteleted nála. Elismerem, nem a legjobb, de az adott körülmények között az egyetlen célravezető belépő.

Az alvari céhmester

Kényszerű szövetségesed segítségével már teljesítheted következő feladatodat, miszerint Fellmoon levelét kell eljuttatnod Bastian Loudrinnak, Alvar kereskedő céhmesterének. Az illető sem tombolán nyerte a posztját, azonnal hozzáfog a tények begyűjtéséhez, aminek gyakorlati részét természetesen rád bízza. Mivel a kontinens más területeiről is jelentettek különös jelenségeket, Ironsand Desert trolljaihoz küld, hogy keríts valakit, aki elmagyarázhatja az eseményeket.

A klánvezér bánata

Overdune Snapfinger, a klánvezér legidősebb fia szemtanúja volt minden eseménynek; látta, amint a megjelenő térkapuból tűzfolyam ömlött elő, s megállíthatatlanul terjedve ellepte az egész völgyet felégetve és lakhatatlanná téve a város jelentős részét. Aztán tűzgolyókat hajigáló lények bújtak elő föld alatti rejtekükből, s módszeres alapossággal pusztítani kezdték a túlélőket. Sikerült ugyan visszaszorítani őket, de az összecsapások során a legifjabb Snapfinger életét vesztette. S hogy a bánat még nagyobb legyen, hamvait nem helyezhették nyugovóra az ősök kriptájában, mert a tűzlények pont azt választották főhadiszállásul. A vad harcosok hite szerint a lélek nem juthat át a túlvilágra, míg teste nem kerül be az őt megillető sírboltba, ám az életben maradtak ereje kevés, hogy ezt a feladatot végrehajthassák. Neked kell behatolnod a sötét útvesztőbe, és a szívébe érve az egyik üresen tátongó koporsónál elvégezned a végső szertartást.

A szövetség

Ha teljesíted a vezér akaratát, fia vállalkozik rá, hogy visszatér veled Alvarba, hogy megoldást találjanak a gondokra. A tárgyalások során ősi jóslat szavai elevenednek meg a négy elem, a föld, a víz, a tűz és a levegő haragjáról, mely a világ végének eljövetelét vonja magával. Csak egyféleképpen lehet elkerülni ezt a sorsot, egyesíteni kell a legerősebb birodalmakat, hogy közös erővel szálljanak szembe a végzet rendeltetésével. Ismét útra kell kelned, s az öt uralkodó közül legalább hármat meggyőznöd küldetésed fontosságáról.

1. A MINOTAURUSZOK

Ravage Roaming hősi eszmék szerint élő bikaemberei megtapasztalták a víz erejét: a megelevenedett tenger elöntötte, s veszedelmes lények seregeivel népesítette be föld alatti járataikat. Egyetlen módon lehet kiűzni őket, valakinek le kell eresztenie a vizet a szellőzőnyílások megnyitásával. Keresd meg az e célt szolgáló

KÉPZETTSÉG	RANG	HOL?
Chain	Alap	Páncélboltok (Alvar)
	Gyakorlott	Forewright Estate (Ravenshore)
	Mester	Eversmyle Hall (Alvar)
	Nagymester	Burnkindle's Spoils (Regna)
Leather	Alap	Páncélboltok
	Gyakorlott	Thadin's House (Dagger Wound Island)
	Mester	Hollyfield House (Balthazar Lair, Ravage Roaming)
	Nagymester	Thalion's Hovel (Ironsand Desert)
Plate	Alap	Páncélboltok
	Gyakorlott	Bone's House (Dagger Wound Island)
	Mester	Botham Hall (Ravenshore)
	Nagymester	Ironfist Residence (Garrote Gorge)
Shield	Alap	Páncélboltok
	Gyakorlott	Moore Cottage (Alvar)
	Mester	Nightwood Estate (Shadowspire)
	Nagymester	Reaverston Residence (Garrote Gorge)

KÉPZETTSÉG	RANG	HOL?
Alchemy	Alap	Alkimisták
	Gyakorlott	Watershed Cottage (Alvar)
	Mester	Treasurestone Residence (Murmurwoods)
	Nagymester	House of Ich (Dagger Wound Island)
Armsmaster	Alap	Edz?k
	Gyakorlott	Slayer Residence (Garrote Gorge)
	Mester	Lasatin's Hut (Dagger Wound Island)
	Nagymester	Steelcoif Hall (Regna)
Body Building	Alap	Edz?k
	Gyakorlott	Menasarur's House (Dagger Wound Island)
	Mester	Otterton Residence (Garrote Gorge)
	Nagymester	Hovel of Greenstorm (Ironsand Desert)
Disarm Trap	Alap	Fogadók
	Gyakorlott	House of Ich (Dagger Wound Island)
	Mester	House of Lightfinger (Alvar)
	Nagymester	Lifter's Lockup (Regna)
Identify Item	Alap	Felszerelési boltok
	Gyakorlott	Sparkman Home (Alvar)
	Mester	Languid's Home (Dagger Wound Island)
	Nagymester	Roggen Hall (Shadowspire)
Identify Monster	Alap	?
	Gyakorlott	Maker Residence (Garrote Gorge)
	Mester	Keenedge Residence (Murmurwoods)
	Nagymester	Stonecleaver Hall (Ravenshore)
Learning	Alap	Varázskomponens boltok
	Gyakorlott	Mithrit Residence (Murmurwoods)
	Mester	Mistspring Residence (Shadowspire)
	Nagymester	Lightsworn Residence (Garrote Gorge)
Meditation	Alap	Papi varázsboltok
	Gyakorlott	Putnam's Home (Ravenshore)
	Mester	House of Nevermore (Alvar)
	Nagymester	Nightcrawler Estate (Shadowspire)
Merchant	Alap	Templomok
	Gyakorlott	Ishtric's House (Dagger Wound Island)
	Mester	Iverson Estate (Alvar)
	Nagymester	Raven Quicktongue (Ravenshore)
Perception	Alap	Fogadók
	Gyakorlott	Nightwalker Cottage (Alvar)
	Mester	Steeleye Estate (Shadowspire)
	Nagymester	Suretail House (Balthazart Lair, Ravage Roaming)
Regeneration	Alap	?
	Gyakorlott	Tarent Hovel (Ironsand Desert)
	Mester	Sampson Residence (Murmurwoods)
	Nagymester	Ush's Hut (Dagger Wound Island)
Repair Item	Alap	Felszerelési boltok
	Gyakorlott	Lott's Family Home (Ravenshore)
	Mester	Jeni Residence (Garrote Gorge)
	Nagymester	Tonk Residence (Murmurwoods)

kapcsolókat, s húzd meg őket a megfelelő sorrendben (A-B-C-E-G-D-J-C-E-F-D-I-C-Főkapcsoló). Cserébe számíthatsz a vezér hálájára, s oldaladon tudhatod a veszély idején.

2. SÁRKÁNYOK ÉS SÁRKÁNYÖLŐK

A következő két vezér évszázadok óta harcban áll egymással, egyikük a hegyek vad sárkányait képviseli, a másik a szigorú rendszabályok szerint élő lovagokat. Mindkettő hasonló feladattal bíz meg téged, ám különböző okokból: meg kell szerezned a Ravage Roaming barbár erődjében őrzött sárkánytojásokat. Az erődöt vad ogárok lakják, s nem rajonganak az ötletért, hogy megváljanak legféltettebb kincsüktől, de ahol a diplomácia nem segít, a csupasz pengék látványa csodákat tehet, különösen akkor, ha olyan kezek forgatják, mint csapatod hőseié.

A délkeleti toronyban találhatod meg a kapcsolót, mellyel lejuthatsz a katakombák főtermébe, s innét újabb gomb megnyomásával léphetsz be a titkos rejtekhelyre. Eztán csak rajtad áll, végül kinek nyújtod át a tojásokat, s ki lesz az, aki ez által végül győzelmet arat a másik fél fölött.

3. NEKROMANTÁK ÉS NAP PAPOK

Talán nem árulok el nagy titkot, a sötétség és a fény gyermekei is egymással háborúznak. Az utóbbi években a Nap papjai visszaszorították a nekromantákat, ám azok befészkelték magukat shadowdale-i erődítményükbe, ahonnét azóta se sikerült kiűzni őket. Sötét mágiájuk segítségével itt gyűjtik erőiket, és várják a percet, mikor végre kitörhetnek meghódítani a világot.

Talán épp most jött el ennek az ideje: a soraikba beférkőzött, ám tapasztalatlansága miatt hamar elfogott, majd kínzásnak alávetett kém, Dyson Leland segítségével bejuthatsz a murmurwoodsi Nap Templom kincstárába, hogy elrabold azt a nagy hatalmú varázseszközt, mellyel a nappal éjszakává változtatható.

De az is lehet, hogy a sötétség tervei fordítva sülnek el, hisz a megtört Dysonban a hűség szikrája pislákol még, s ha megerősíted lelkét, ráveheted, hogy árulja el új urait, vezessen el azok legjobban őrzött termeibe, hol élőholt seregeket előállító gépek zakatolása zengi be a teret. Ha sikerül bezárnod a kapukat, elég időd lesz rá, hogy elpusztítsd az ördögi masinákat, majd kimenekülj az erődből.

A KALÓZOK

Most, hogy erős szövetségesekre tettél szert, talán sikerül elég ideig feltartóztatni az elemek seregeit, míg a vezetők találnak valamiféle megoldást. Ekkor fut be a hír, miszerint Erathia nagy hírű uralkodója útra kelt udvari varázslójával, hogy tapasztalataival segítse a bajba jutott kontinens lakosait, ám a kalózblokád miatt nem képes eljutni Ravenshore kikötőjébe. Meg kell találnod az utat azok bázisára, és elsüllyesztened a hajóikat.

Senki se tudja, a kalózok miként képesek folyamatos ostromállapotot fenntartani erősítés és utánpótlás nélkül, de Dagger Wound Island őrei hiába lesik a nap minden órájában a tengert, egyetlen hajót se látnak közeledni vagy távolodni, mely elvezethetné őket Regna szigetre. A titok a délkeleti szigetecskén megbúvó táborban rejlik, ez alatt található a barlang, mely különleges, víz alatt közlekedő gépezetek kikötőjéül szolgál. Természetesen még a tiédhez foghatóan képzett csapatnak sem egyszerű feladat egy ilyen

KÉPZETTSÉG	RANG	HOL?
Air magic	Alap	Varázsboltok
	Gyakorlott	House of Reshie (Dagger Wound Island)
	Mester	Stormeye's House (Balthazar Lair, Ravage Roaming)
	Nagymester	Nedlon's House (Plane of Air)
Earth Magic	Alap	Varázsboltok
	Gyakorlott	House of Grivic (Dagger Wound Island)
	Mester	Sablewood Hall (Alvar)
	Nagymester	Griven (Plane of Air)
Fire Magic	Alap	Varázsboltok
	Gyakorlott	Temper Hall (Ravenshore)
	Mester	Steele Estate (Alvar)
	Nagymester	Burn's House (Plane of Fire)
Water Magic	Alap	Varázsboltok
	Gyakorlott	Pederton Place (Ravenshore)
	Mester	Hovel of Mist (Ironsand Desert)
	Nagymester	Black Current (Plane of Water)
Body Magic	Alap	Papi varázsboltok
	Gyakorlott	Zevah's Hut (Dagger Wound Island)
	Mester	Arin Residence (Garrote Gorge)
	Nagymester	Snowtree Residence (Murmurwoods)
Mind Magic	Alap	Papi varázsboltok
	Gyakorlott	House of Krewlen (Alvar)
	Mester	Lotts House (Balthazar Lair, Ravage Roaming)
	Nagymester	Dreamwright Residence (Murmurwoods)
Spirit Magic	Alap	Papi varázsboltok
	Gyakorlott	House of Hawthorne (Ravenshore)
	Mester	Kern Residence (Garrote Gorge)
	Nagymester	Ravensight Residence (Murmurwoods)

KÉPZETTSÉG	RANG	HOL?
Bow	Alap	Fegyverboltok
	Gyakorlott	House of Thistle (Dagger Wound Island)
	Mester	House of Noswort (Ravenshore)
	Nagymester	Halls of Solis (Alvar)
Axe	Alap	Fegyverboltok (Garrote Gorge)
	Gyakorlott	Herald Foestryke (Garrote Gorge)
	Mester	Hunter's Hovel (Ravenshore)
	Nagymester	Senjac's House (Balthazar Lair, Ravage Roaming)
Dagger	Alap	Fegyverboltok
	Gyakorlott	Vespers Hall (Alvar)
	Mester	Jobber's Home (Ravenshore)
	Nagymester	Nirses Loot (Regna)
Mace	Alap	Fegyverboltok
	Gyakorlott	Townsaver Hall (Ravenshore)
	Mester	Morningstar Residence (Garrote Gorge)
	Nagymester	Hearthsworn Hovel (Ironsand Desert)
Spear	Alap	Fegyverboltok, Garrote Gorge
	Gyakorlott	Townsaver Hall (Ravenshore)
	Mester	Withersmythe Estate (Alvar)
	Nagymester	Long Tail's Hut (Dagger Wound Island)
Staff	Alap	Fegyverboltok
	Gyakorlott	Puddle's Howel (Ravenshore)
	Mester	Stone Hovel (Ironsand Desert)
	Nagymester	Stillwater Estate (Shadowspire)
Sword	Alap	Fegyverboltok
	Gyakorlott	Luodrin Home (Ravenshore)
	Mester	Stormlance Residence (Garrote Gorge)
	Nagymester	Dragontracker Hall (Regna)

közelébe jutni, előbb meg kell küzdenetek Blackwell Cooperrel és embereivel, hogy a tőle szerzett kulccsal kinyithasd a biztonsági kaput.

Ám ha sikerül átevickélned a szigetre, a legnehezebb feladat, a hajók megsemmisítése még mindig hátra van. A kalózok saját fegyverét fogod bevetni ellenük, azt a hatalmas ágyút, melynek egyetlen lövése egész városokat pusztíthat el. Mintha csak a sors rendelte volna így, a cső épp a gyülekező flotta felé mutat, csupán megfelelő lövedékre van szükséged, hogy egy csapásra megoldj minden gondot, azt pedig az elhagyatott erődből szerezheted meg kisebb nehézségek árán.

A KULCS

Végül a király és Xanthor, a mágus megérkezik Ravenshorbe-ba, s azonnal hozzáfognak a teendők megbeszéléséhez. A központi téren álló kristálytól nyugatra található lakóházak egyikében találkozhatsz a varázslóval, ki elmagyarázza, miért kell mindenképp bejutnod a titokzatos kristályba, s felkutatnod a lényt, ki mindeme események mögött áll.

Négy tárgyat kell elhoznod, melyek egyesítésével létrehozhatod a kulcsot: négy szívet az elemek síkjáról. A víz síkjára Ravage Roamingból juthatsz el, a levegőére Murmurwoodsból, ahol a kastély délkeleti szobájában titkos ajtó mögött találod meg az eszközt, a földére Dagger Wound Islandról, végül a tűzére Ironsand Desertből. Ez utóbbi helyszín a legnehezebb mind közül, itt is a kastélyba (nem az erődítménybe) kell bejutnod, s végigmenned a kanyargós folyosón, melynek végéről ráugorhatsz az oszlopra, s visszatérhetsz a bejáratnál leereszkedett lifthez. Innentől senki sem állíthat meg, ha elég elszánt vagy, hogy szembeszállj az utadat álló lényekkel.

A PUSZTÍTÓ

A kulcs elkészült, a kristály ajtaja nyitva áll. Erősítsd meg lelked, és készülj fel a megpróbáltatásokra, mert ettől kezdve nincs visszaút, vagy végső győzelmet aratsz, vagy a világ, melyben éltél, megszűnik létezni. A felelősség hatalmas, ám tapasztalt kalandozó lévén az ékkőtestű lények, s titokzatos fényben pompázó folyosók nem rémíthetnek meg. Törtess végig az építmény végében álló teleport szerkezethez, melynek kulcsa a muzsikában rejlik, három zenélő követ kell megfelelő sorrendben megérintened (1-3-2-1-2-3-1-3-1), aztán lépj át a kapun egyenesen a síkok közti térbe, a káosz birodalmába.

Itt emelkedik Escaton, a pusztító kastélya, a géplényé, kit az Ősök alkottak, s egyetlen célja, hogy a más planétáról érkezett hódítók győzelme esetén megsemmisítse a világot. Sajnos az Ősök egyvalamire nem gondoltak, mégpedig arra, ha ők el is buknak, a kicsiny és gyenge emberek győzelmet arathatnak, ezért úgy programozták be Escatont, hogy aktiválódása után ne lehessen leállítani.

Mégis, ha a kapcsolók és titkos falak rengetegén át sikerül eljutnod hozzá, felcsillan a reménysugár: ha kiszabadítod az elemek foglyul ejtett urait, azok egyesített erejükkel legyőzhetik az alattvalóikat sújtó őrületet, s megállíthatják az apokalipszist. Ám előbb három talányra kell felelned, hogy bebizonyítsd rátermettségedet (prison, inside, egg), ezután kapod csak meg a tojásbörtönök kulcsait.

Fejezd be küldetésed, aztán igyekezz vissza a saját világodba, mert ha a feldühödött urak haragja előbb éri el a kristályt, örökre a borzalmak földjén rekedsz.

KINEVEZÉSEK

Az előző részhez hasonlóan most is meg kell oldanod bizonyos küldetéseket, hogy hőseid elsajátíthassák mesterségük a legféltettebb titkait. A feladatok ez alkalommal sokkal egyszerűbbnek bizonyultak a régiekhez képest, ám a jutalom továbbra is hatalmas, hisz nem

csak a csapattagok életereje nő, de mannatartalékaik is szinte kimeríthetetlenné válnak.

Troll

Megbízó: Volog Sandwind, Schmecker's Hovel, Ironsand Desert

Ez egyike a legegyszerűbb feladatoknak, mindössze át kell ruccannod Murmurwoodsba, hogy megkeresd a trollok ősi lakhelyét, majd térj vissza a megbízódhoz. Láthatatlansággal percek alatt teljesíthető, de ha megbízol gyors lábaidban, megpróbálkozhatsz végigszaladni az erdő megvadult lakói közt, esetleg átvághatod magad soraikon.

Vámpír

Megbízó: Lathean, House of Lathaen, Shadowspire

A trollokéhoz képest ez a feladat jelentősen nehezebb, két komoly erődítménybe kell behatolnod, hogy megszerezd Korbu, az ősvámpír szarkofágját s hamvait. Az előbbit Ravage Roamingban találhatod meg a kripta nagytermében álló oltárok egyike mögötti titkos fal túloldalán, a hamvakat pedig Ironsand Desert küklopszai őrzik. Lifttel juthatsz le hozzá, ha a kicsiny, szinte szekrény méretű szoba bejárat felőli oldalán meghúzod a kart. Megjegyzem, a koporsó teljesen betölti a tárgylista négy vízszintes sorát, tehát a szállítása nem egyszerű.

Nekromanta

Megbízó: Vetrinus Taleshire, Taleshire Hall, Shadowspire

Közepesen nehéz feladat, mely az előzőhöz hasonlóan szintén két részből áll. Szükséged lesz Khel elveszett könyvére a Dagger Wound sziget közelében kiemelkedett könyvtár legfelső szintjéről, illetve minden egyes nekromantának adnod kell egy-egy tartályt (Lich Jar), melybe a lelkét zárhatja. Ilyet Shadowspire-ban, az őrült nekromanták műhelyében találsz az alsóbb szinten, de nem egyszerű lejutni oda, mert a főteremben nyüzsögnek az elszántan védekező varázslók.

Lovag

Megbízó: Leane Stormlance, Stormlance Residence, Garrote Gorge

Lovaggá váláshoz a shadowspire-i őrült nekromanták által foglyul ejtett Blazen Stormlance-szel kell beszélned – kissé fura, de úgy látszik, a hős vitézek megelégednek vele, ha tudják, életben van, az nem foglalkoztatja őket, miként fog kiszabadulni :) –, s vissza kell szerezned az általa „kölcsönvett" dárdát, a rettegett Ebonestet, hogy visszajuttathasd Charles Quixote kastélyába.

Sárkány

Megbízó: Deftclaw Redreaver, Dragon Leader's Cavern, Dragon Cave, Garrote Gorge

A sárkányok ura igazán nem kíván sokat, csak irtsd ki utolsó emberig a sárkányvadászokat, legalábbis a „Dragonslayer" kategóriába tartozókat. Ehhez végig kell söpörnöd a síkságokon, majd betörnöd a palotába, hogy ott se maradjon túlélő. Hősi tetted bizonyságául el kell oroznod Whistlebone, the Slayer kardját. Ja, ez a küldetés nevetve teljesíthető, ha berserker varázslatot mondasz a katonák egyikére, és hagyod, hogy társai levágják, vagy ő győzze le őket, aztán, mikor már csak egy marad állva, befejezed a csatát.

IRONSAND DESERT	LOVAS KOCSI
Hétfő	Alvar (2)
Kedd	-
Szerda	Shadowspire (2)
Csütörtök	Ravenshore (3)
Péntek	-
Szombat	Ravenshore (3)
Vasárnap	Shadowspire (2)

SHADOWSPIRE	LOVAS KOCSI	HAJÓ
Hétfő	Ravenshore (2)	Ravage Roaming (4)
Kedd	Ironsand Desert (2)	Ravenshore (4)
Szerda	Ravenshore (2)	-
Csütörtök	-	Ravenshore (4)
Péntek	-	Ravage Roaming (4)
Szombat	Ironsand Desert (2)	Ravenshore (4)
Vasárnap	Garrotte Gorge (3)	-

ALVAR	LOVAS KOCSI
Hétfő	Ravenshore (2)
Kedd	Shadowspire (3)
Szerda	-
Csütörtök	Garrote Gorge (3)
Péntek	Ravenshore (2)
Szombat	-
Vasárnap	Garrote Gorge (3)

RAVENSHORE	LOVAS KOCSI	HAJÓ (WIND)	HAJÓ (THE DAUNTLESS)
Hétfő	Alvar (2)	Ravage Roaming (4)	-
Kedd	-	-	Dagger Wound Island (5)
Szerda	-	Shadowspire (6)	-
Csütörtök	Shadowspire (2)	-	Dagger Wound Island (5)
Péntek	-	Ravage Roaming (4)	-
Szombat	Alvar (2)	-	-
Vasárnap	Garrote Gorge (2)	Arena (5)	- -

GARROTE GORGE	LOVAS KOCSI
Hétfő	Alvar (3)
Kedd	Shadowspire (3)
Szerda	Alvar (3)
Csütörtök	-
Péntek	Ravenshore (2)
Szombat	-
Vasárnap	Arena (5)

MURMURWOODS
Ide csak gyalog lehet eljutni

Minotaurusz

Megbízó: Tessalar, Tessalar's Home, Balthazar Lair, Ravage Roaming

Újabb kettős feladat, de legalábbis 1.2-es, ugyanis először be kell rontani a Ravenshore közelében élő, elvadult törpök bányájába, a csapdákon és harcosokon át eljutni a legbelsőbb hálótermek egyikébe, és onnét

KÉPZETTSÉG	RANG	HOL?
Dark Elf	Alap	Induláskor
	Gyakorlott	Dervish Estate (Alvar)
	Mester	Caverhill Estate (Ravenshore)
	Nagymester	Agraynel Hall (Alvar)
Dark Magic	Alap	Sötétség varázsboltok, Shadowspire
	Gyakorlott	Darkemnoore Hall (Alvar)
	Mester	House Umberpool (Shadowspire)
	Nagymester	Shadowrunner's Vault (Regna Island)
Dragon	Alap	Induláskor
	Gyakorlott	Ishton's Cave (Dragon Cave, Garrote Gorge)
	Mester	Ithilgore's Cave (Dragon Cave, Garrote Gorge)
	Nagymester	Scarwig's Cave (Dragon Cave, Garrote Gorge)
Light Magic	Alap	Fény varázsboltok, Murmurwoods
	Gyakorlott	Archibald's Home (Ravenshore)
	Mester	Dantillion's Residence (Murmurwoods)
	Nagymester	Cleareye Hall (Regna)
Vampire	Alap	Induláskor
	Gyakorlott	House Shador (Shadowspire)
	Mester	Dirthmoore Cottage (Shadowspire)
	Nagymester	House Arachnia (Shadowspire)

elemelni Balthazar baltáját. A 0.2 rész arra vonatkozik, hogy be kell azonosíttatnod Dagger Wound sziget városházán tartózkodó Daderossal, hőstetted csak a tőle kapott bizonyítvánnyal lesz hitelesíthető.

Gyógyító

Megbízó: Stephen, Snowtree Residence, Murmurwoods

Ez a feladat könnyedén teljesíthető a nekromantákéval egy időben, mivel azonos helyről, Dagger Wound könyvtárából kell elhoznod a Nap próféciái című szent könyvet.

Sötét Elf

Megbízó: Relburn Jeebes, Blackthorne Estate, Alvar

Először körül kell nézned a nagyvilágban, hogy találkozz Camuri Blackthorne-nal, majd látogasd meg Murmurwoodsban Dantilliont, hogy beszámolj neki a történtekről.

EGYÉB KÜLDETÉSEK

A Kígyóbálvány

Megbízó: Hiss, Hiss' Hut, Dagger Wound Island

A hüllőember mi mást imádhatna, ha nem a kígyók istenét? Ám mint a legtöbb gondolkodó lénynek, Hissnek is szüksége van vizuális megjelenítésre, mégpedig arra a bálványra, melyet az elhagyatott templom őrei rejtettek el termeik egyikében. Miután Fredrick Talimere segítségével működésre bírod a teleportot, beléphetsz az épületbe, hol számtalan veszély vár rád. Abba a szobába kell eljutnod, melyben bizonyos helyközönként lépőkövekkel aktiválható csapdák borítják a padlót, itt megérintve nyugatról a második sorban lévő, északról a harmadik kockát kinyithatod a szobor ajtaját.

A Kígyó próféciái

Megbízó: Pascella Tisk, Tisk's Hut, Dagger Wound Island

Pascella is mélyen hívő gyík, ám társától eltérően ő az írott szóban keresi a megváltást. Te pedig az elhagyatott templomban keresheted azt, mégpedig a „páros ajtók" után következő nagyterem titkos rekeszében.

Rohtnax testvére

Megbízó: Rohtnax, Rohtnax's House, Dagger Wound Island

Szép dolog a szeretet, mikor két ember még a veszély óráiban is képes a másikkal törődni, Rohtnax a testvéréért aggódik, kit a vulkánkitörés elszakított tőle. Nem kíván sokat, csak szeretné megtudni, jól van-e a bátyja, Ishtrick, ezért küld át téged a szomszédos szigetre.

A fertőzés

Megbízó: Aislen, Aislen's House, Dagger Wound Island

Az igazán nagy bajok csőstül jönnek. Mintha a dühöngő vulkán és a kalózok támadása nem lenne elég rossz, hüllőfalva lakói közt kellemetlen fertőzés ütötte fel fejét. Hat gyógyító varázsigét tartalmazó tekercset kell szétosztanod a második és harmadik sziget lakosai közt, hogy megakadályozd a további megbetegedéseket, csak az jelenthet gondot, hogy Aislennél összesen három ilyen iromány van, neked kell megszerezned a maradékot.

A mérgezés

Megbízó: Languid, Languid's Hut, Dagger Wound Island

Mit is mondtam az imént a bajokról? Á, igen, hogy kéz a kézben járnak. Újabb vész jelentkezik, valahogyan méreg került a kutakba. Egyetlen szer képes semlegesíteni, mégpedig a ravenshore-i csempészek kincstárában fellelhető ital (Anointed Potion).

Átverés

Megbízó: Arion Hunter, Smugler's Cave, Ravenshore

A csempészek megbízhatatlan népség hírében állnak, mégis van egyfajta becsületkódexük, melyet minden körülmények között megtartanak. Ennek legfőbb pontja az aktuális uralkodóra vonatkozik, és kimondja, hogy ha az nem okoz nekik túl sok fejfájást, néha érdemes szívességeket tenni neki a későbbi hála reményében. Ezért a „csempészkirály", Arion Hunter úgy dönt, hamis híreket küld az utóbbi időkben túl izgágává vált kalózvezérnek, Stanley-nek, hogy elterelje figyelmét a harcokról. Dagger Wound Islandról kell átjutnod Regna szigetére, de ne reméld, hogy ez hamar módodban fog állni, sok kalandban lesz részed, míg megszerezheted a kalózok titkos tengeralattjáróját.

Farkasveszély

Megbízó: Maddigan the Tracker, Hall of the Tracker, Ravenshore

A lakosságnak mindenütt vannak gondjai, Ravenshore vadászait éppenséggel a megvadult farkasfalkák aggasztják. Rendkívül hálásak lennének, ha kiűznéd őket az erdőségből és barlangjaikból, komoly jutalmat fizetnének érte.

A vérpatkány lánya

Megbízó: Arion Hunter, Smugler's Cave, Ravenshore

Nagy szomorúság érte a csempészkirály háza népét, mikor ogárok rabolták el hőn szeretett lányát. Most alvari erődjükben tartják fogva, melynek bevételével egyetlen hadsereg sem merne

megpróbálkozni. De ahol a tömeg csődöt mond, pár elszánt ember sikert arathat, ronts be, és a meglepetés erejét kihasználva keresd meg a trónterem kapcsolóját, hogy lejuthass az alagsorba. Itt találod a lány celláját, annak kulcsát pedig az egyik szerencsétlen melák őrzi, ki még nem tudja, az az apró fémdarab mekkora veszélyt jelenthet rá nézve. :)

Sajtmánia

Megbízó: Asael Fromago, Fromago Manor, Alvar

Őrültek mindenütt akadnak, némelyik dühöng, mások ártalmatlan szokásoknak hódolnak. Asael megszállott sajtimádó, a világ összes tejkészítményét kipróbálta már, csak három különlegesség maradt ki életéből, de nem nyughat, míg beléjük nem mélyeszti fogát.

A Garrote Gorge-i egértemplom imatermébő nyíló hálótermek egyikében, az asztalba építve van a kapcsoló, mely a Frelandeau sajthoz vezető ajtót nyitja. Elderbrie csodájához a ravenshore-i rágcsálók épületében juthatsz hozzá, szintén az imaterem közelében, a keleti folyosó elején. Végül Ravage Roamingban lelheted meg az utolsót, ám itt a szokásos őrök helyett csapdákkal és trükkös szerkezetekkel találkozhatsz. Az első szobán egyszerűen átjuthatsz, ha átugrasz a padlón lévő kapcsolók fölött, a másodikban viszont meg kell nyomnod a falon a gombot, majd az odébbmozduló ládára lépve átlendülhetsz az kinyíló ajtón. Az utolsó teremben addig kell kacsáznod a láthatatlan teleport falak közt, míg végül eljutsz az oltárig, s a rajta álló szent sajthoz.

Ogárvadászat

Megbízó: Keldon, Keldon's Cottage, Alvar

Ha Ravenshore-ban a farkasok garázdálkodása volt a gond, itt ogárokkal ugyanez a helyzet, őket kell egytől egyig leméazárolnod. Ne okozzon fejfájást a természeti egyensúly felborítása, ha pár bűzös szörnyeteg el is tűnik, senkinek sem fognak hiányozni. Ja, ne feledkezz meg az erdőben megbúvó csapatokról se.

Tűzvédelmi előírás

Megbízó: Pole, Pole's Hovel, Ironsand Desert

Kissé meleg a helyzet Ironsand Desertben, mindenütt tűzlabdákat hajigáló lények nyüzsögnek. Pole, az egyetlen gondolkodásra képes troll ezért találta ki, hogy lángok ellen védő varázsigéket osztat szét a lakosok között. Hat házba kell elvinned a tekercseket, bár tőle csak hármat kapsz. Arra azért kíváncsi lennék, az analfabéta melákok mihez kezdenek a papírokkal, talán rajzolgatnak rá, míg a házuk porrá ég. :)

A varázsdoboz

Megbízó: Benefice, House of Benefice, Shadowspire

Mi lehet az, mi képes legyőzni a leghatalmasabb varázslót is? Hát, az elbizakodottság. Ebbe a hibába esik bele minden nekromanta, ki tudomást szerez Iseldir dobozkájáról, erről az elképesztő függőséget okozó logikai játékról. De azok járnak csak igazán rosszul, akiknek megadatik a „szerencse", hogy megkaparinthassák a csodás holmit. Attól a perctől kezdve napjuk minden percét csak annak szentelik, míg teljesen becsavarodnak, és vihogó idiótaként ücsörögnek gumiszobájuk falai közt.

Hőseink semmi rossznak sem elrontói, ha Benefice erre vágyik, szívesen megszerzik neki a cuccot, csak az őrült nekromanta laborján kell átvágniuk magukat, és máris büszkén léphetnek megbízójuk elé.

Koporsópor

Megbízó: Hallien, Hallien's Cottage, Shadowspire

Ne gondold, hogy a sötétség szolgái gonoszok lennének, vagy undorító dolgok foglalkoztatnák őket, mindössze a legtöbb ember hajlamos félreérteni őket. Talán ez lehet az oka, hogy eleddig senki se segített Halliennek összegyűjteni a koporsók porát, melyből megépítheti szép homokvárát. De téged az előítéletek bizonyára nem befolyásolnak, és átruccansz Shadowspire vámpírkriptáiba, hogy az oltár alatt kotorászva összegyűjts egy üvegre valót.

Sajnos a LucasArts szindróma a 3DO programozóit is megfertőzte. A rókabőr-nyúzások sorozatának meglett az eredménye. A Might and Magic sorozat a nyolcadik résszel elérte mélypontját. Pedig milyen szépen indult minden, megjelent az ötödik rész, és az RPG rajongóinak földbe gyökerezett a lába, rá egy évre mindenki nagy örömére kiadták a hatodikat, amely a software-es renderelésnek köszönhetően megizzasztotta a rajongók processzorjait, ám a riasztó gépigény nem vetett gátat a játék sikerességének. Az ezt követő hetedik és nyolcadik epizód végre valahára D3D támogatást kapott, zárójelben jegyzem meg, hogy az amúgy sem szép fantazmagória szerintem még csúnyább lett. Most, 2000-ben azonban a 3DO „igénytelensége" már megbocsáthatatlan. A legújabb epizód története, játszhatósága és megvalósítása a 90-es évek elejét idézik, ám ami akkor a csodát jelentette, az ma már képernyőkímélőnek is kevés. S hogy mit hoz a jövő? Elvileg fejlődést, már, ha a kilencedik rész Lith-Tech motorja annak tekinthető a mai világban.

A Végzet Csontja

Megbízó: Tantilion, Tantilion's House, Shadowspire

Van, aki az eső közeledtét érzi csontjaiban, a nagy hatalmú varázslók viszont a végzetet; legalábbis azok, akik megszerzik ezt a varázstárgyat. Fura, hogy ez az eszköz ilyen kevéssé őrzött helyen kallódik: Ravenshore farkasvermébe kell leereszkedned érte, ahol szinte veszélytelen kutyusok lesznek legkomolyabb ellenfeleid.

Szabadulás

Megbízó: Blazer Stormlace, Mad Necromancer's Lab, Shadowspire

Bár lovagtársai nem különösebben igyekeznek, hogy a bajba jutott vitéz segítségére siessenek, ő érthető okokból mégis szeretne mielőbb kiszabadulni a nekromanták fogságából. Ám előbb el kell mulasztani az őt sújtó átkot, amire csak a ravenshore-i Dervish Chevrin varázsköve lehet képes.

A Győzelem Dobja

Megbízó: Zelim, Foestryke Residence, Garrote Gorge

A hit nagyon fontos, az emberek bizonyos dolgoknak különleges képességeket tulajdonítanak, ezáltal azok valóban egyfajta hatalommal ruházódnak fel. Ezért oly veszélyes, ha az említett tárgy elvész, mint jelen esetben történt ez dobunkkal. Valamely szórakozott lovag a nagák kincstárában felejtette, miközben a kígyóasszonyokkal harcolt. Nem lehetett könnyű véletlenül elvesztenie, mert először végig kellett mennie az északkeleti folyosón, hogy a kapcsolót megnyomva kicsit hátrébb a későbbi tárolóként szolgáló láda megjelenjen.

Sárkányvadászat

Megbízó: Avalon, Avalon's Residence, Garrote Gorge

Egyesek hörcsögökre, mások szarvasokra vadásznak, hogy férfiasságukat bizonygassák, a megalomániás lovagok azonban rögtön sárkányokkal próbálkoznak. Azért ők sem estek a fejükre, jobb szeretik mással elvégeztetni a piszkos munkát, például veled, ki nagyszerű baleknak bizonyulsz.

Sárkány ellen sárkányfű...

Megbízó: Calindril, Calandril's Residence, Garrote Gorge

A hadászat különös tudomány: két csoport minden erejével egyre újabb és újabb gyilkos fortély kidolgozásán munkálkodik. A lovagok legutóbbi felfedezése valamely kicsiny virághoz kapcsolódik, mely heveny allergiás tüneteket válthat ki a sárkányokból, már amennyiben annak tekintjük a mérgezés miatt bekövetkezett halált. Piszkos trükk, de ha közre akarsz működni benne, ruccanj ki a folyópartra bokrétába szedni a gazokat.

Reváns

Megbízó: Jerin Flame-eye, Ishton's Cave, Dragon Cave, Garrote Gorge

Ha a lovagok felfogadhatnak külsősöket, miért ne tehetnék meg ugyanezt a sárkányok is? A fair play is ezt diktálja, tehát ha a harcosok az utolsó emberig elhullanak, a semlegesség bírái elégedetten írhatják be az 1:1-et táblázataikba.

Sárkánynak is sárkányfű?

Megbízó: Balion Tearwing, Scarwing's Cave, Dragon Cave, Garrote Gorge

Kutyaharapást szőrivel, tartja a népi bölcsesség, s igaz ez a pollenallergiára is. Ha az emberek virágokkal mérgezik az óriásgyíkokat, ők kénytelenek lesznek ellenméreggel szoktatni magukat hozzá. Hozz nekik is pár csokorra valót a szirmok borzalmából.

Nos, ezennel befejezem a küldetések ismertetését, hogy jusson hely a táblázatoknak is, remélem, nem hagytam ki semmi fontosat. Ha mégis, tudjátok, hol érhettek el, ott a címem a lap alján, talán lesz elég hely a levelesládámban, hogy befogadja a sok bajba jutott kalandor segélykérését. :)

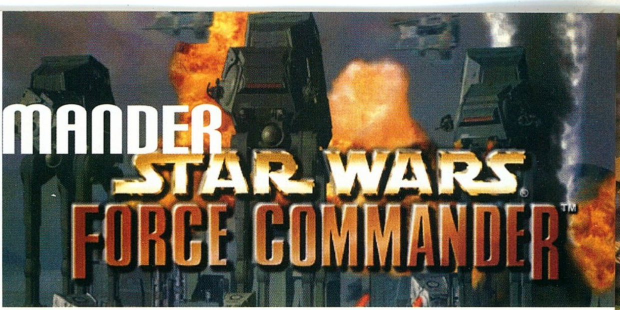
Bird
bird@vogel.hu

GRAFIKA	10/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	3/5

68

P166, 32MB RAM, 300 MB HDD, D3D

FORCE COMMANDER



StartBox

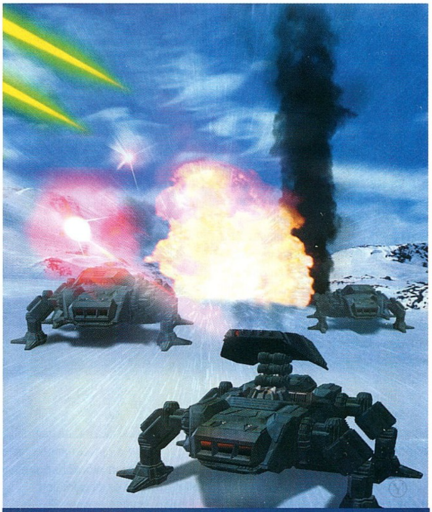
Fejlesztő: Ronin Entertainment
Kiadó: LucasArts
Web: www.lucasarts.com

Mintha mostanában a LucasArts háza táján dolgozó emberkék elvesztették volna a kapcsolatot a külvilággal. A mások által kiadott friss játékok színvonala nem befolyásolja, illetve ösztönzi őket a legcsekélyebb mértékben sem. Gondoljunk csak a közelmúlt LyukasArcú termékeire: Pod Racer, Phantom Menace, Gungan Frontier, nem túlságosan szép emlékű címek gondolom, rajtam kívül sokak számára sem. Jó, el lehet lenni ezekkel egy kicsit, a Star Wars „fíling" kell időről időre az embernek, de azért minden várta, hogy valami új, csodálatos, a LucasArts logó régi fényét felragyogtató program szülessen végre. Remek lehetőségnek ígérkezett erre a semmiből hirtelen újra felbukkant régóta tervezett RTS, a Force Commander, mely teljesen megújulva, a 3D-s grafika lehetőségeinek messzemenő kihasználásával kecsegtette a hírekre éhes közönséget. Ideje volt a Rebellion által okozott csorbát is kiköszörülni megmutatva, hogy a cégnek igenis van mit keresnie a stratégiai játékok terén. Én végig optimista voltam, nem hittem a becsmérlő szavaknak, nem hittem az interneten terjedő, a múlt hónapban általam is említett valahonnan származó béta verzióval kapcsolatban fellelt híreknek sem. Aztán a napokban a kezem közé kaparintottam a Ronin Entertainmenttel közösen életre hívott, végre-valahára nehéz szülés során világra jött remekművet.

A játék maga két CD-n érkezett, melyek mindegyike szükségeltetik a telepítéshez. Eztán egyjátékos üzemmód esetén a második korong maradhat a meghajtóban, a FC arról dolgozik csak ezután. Az első benyomásom, miután néhány tövig rágott köröm alatt feltápászkodott a winyómra, a hitetlenkedés volt. Verem a fejemet a falba, hogy először még az intrót sem vártam meg, hanem rögtön beugrottam a mély vízbe, pedig ha türelmesebb vagyok, az előzetes jó benyomások nem mondom, hogy megmaradtak volna, de legalább kíméletesebben múltak volna ki. No mindegy, eső után köpönyeg. Magamhoz tértem után beteges kíváncsisággal láttam neki, hogy feltárjam e szórakoztatni hivatott szoftver talán valahol mélyen található rejtőzködő értékeit.

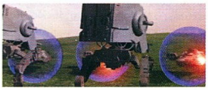
A GRAFIKÁRÓL

Hát, ha egy szóval kell összefoglalnom a látóidegeinket érő hatásokat a játék során, az elénk táruló látványra talán legkifejezőbben a „szörnyű" vagy a „ronda" kifejezések lennének a legalkalmasabbak. Ez a 3D-s engine talán még a Voodoo 1-ek hőskorában sem állta volna meg a helyét. Még az első, kizárólag 3D gyorsítókártyával működő játék, a szintén LucasArtsos Shadows of the Empire is kacagva lekörözi ezt a halvány kísérletet a megjelenítés terén, hogy a félhivatalosan a FC elődjének mondott Rogue Squadronról ne is beszéljünk. A talaj egyhangúsága az első küldetések után szinte alapkőként épült be a programba. Van, amikor egyetlen kis textúradarabbal matricázták tele a teljes jobb sorsra érdemes, a bolygó felszínét ábrázolni hivatott



Már a renderelésnél kezd gyanakodni a hétköznapi játékos.....

..de aztán jönnek a félelmetes kocka rohamosztagosok és dobozlépegetők



LucasArtséknál megállt az idő úgy 1995 táján, az a poligonszám azért 2000-ben enyhén szólva kevéske...

poligonhálót. A laza talajú, vagy hóval borított tájakon semmilyen élőlény, fegyver vagy gépezet nem hagy maga után látható nyomot. A horizont szinte állandóan villogva váltogatja a színét, próbáljuk megszokni ezt is. Az épületek, ha lehet, még ocsmányabban festenek, kis felbontásban és kevés háromszöget felhasználva építették fel valamennyit. Árnyékok? Ezek után nem csoda, hogy nincsenek, néha homályos folt a lábunk közt a talajon, de ez lehet akár az öregedő rohamosztagosok folyadék-inkontinenciájának jele is. Bázisunk a Tiberian Sun mintájára a Command Center köré szerveződik, e köré helyezhetjük el az anyahajónkon előre gyártott és onnan lerendelt építményeket. Árnyékot ezek sem vetnek, így úgy festenek, mintha csak a levegőben lógnának. A még elviselhető Tatooine után (ha még nem adtuk fel, és nem törtük darabokra a CDket), amint az Endorra érünk, a szánk is tátva maradhat az újabb legek láttán: ezek a legcsúnyábban ábrázolt fák, amelyek az utóbbi években elhagyták a grafikusok munkaasztalait.

Nem is izgatna ennyire a grafika minősége, ha a játék maga tökéletes, kézbe simuló irányítással és pergő, de kontrollálható akciójelenetekkel dúsított lenne. Nos, nem az. Igaz, hogy a választható kameraállások eddig páratlan szabadságot adnak a megfelelő nézőpont megtalálásához, a baj csak (?) az, hogy időnk nagy részét ennek is kell szentelnünk. Nem könnyű az előtérben levő bármilyen objektum esetében a háttérben álló egységek kiválasztása, vagy mondjuk a mi masírozó fiaink közé keveredett ellenséges elemek becélzása. Számos út kínálkozik alárendeltjeink mozgatására, kijelölhetjük és csoportosíthatjuk őket ugyan, de ezek egyike sem üti meg a használhatóság minimális mértékét sem. Az irányítást szolgálni hivatott primitív kidolgozású interface elfoglalja a képernyő harmadát kellőképpen lecsökkentve ezzel látómezőnket. Jobb, ha csukott szemmel is megtanuljuk vezérelni csapatainkat. Nem mintha sokat vesztenénk ezzel, de ha mégis így érezzük, akár ki is kapcsolhatjuk azt a MAP gombra kattintva. Ekkor a panel villámgyorsan (haha) eltűnik, de mivel a játék irányításához elengedhetetlen a használata, hamarosan mindenképp vissza kell pattintanunk az orrunk elé. Hihetetlen effektusként egységeink animált képernyőn jelentkeznek be, de a renderelt figurák buta tátogása véletlenül sincs semmilyen összhangban az elhangzó szöveggel, kár volt vele vesződni.

AZ EGYSÉGEKRŐL

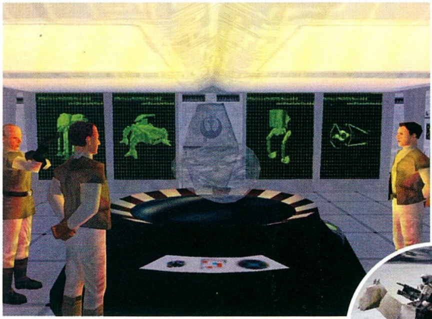
A Force Commander nagy vívmányainak egyikeként értesülhettünk arról, hogy végre nem kell arany, vagy bármilyen egyéb nyersanyag kitermelésével és a harvesterek életben tartásával vesződnünk, hanem utánpótlási lehetőségeinket úgynevezett parancsnoki pontok beszerzésével bővíthetjük. Ilyen pontokat szerezhetünk az ellenséges egységek likvidálásakor, vagy a minden pályán felkínált másodlagos direktívák teljesítése árán. Mint e játék tekintetében oly sok minden, ez a jó ötlet is gyatra megvalósítást szenvedett. A felek lehetőségei nem kiegyenlítettek, ha valaki véletlenül fölénybe kerül, már nem lehet elvenni tőle a győzelmet. Egységeink nem gyárban, vagy laktanyákban készülnek fel a harcra, hanem az adott bolygó körül keringő anyahajókról rendelhetjük le az erősítést mindig e pontok száma alapján. Jó ötlet, hisz így jobban beleélhetjük magunkat a „létesítettünk egy hídfőt az ellenséges bolygón" helyzetbe. Apró bibi, hogy mind a lázadók, mind pedig a birodalmiak a tapasztaltak szerint igen rosszul állhatnak szállítóhajók terén, mivel mind a három rendelkezésre álló típusból csupán egy-egy darab lesi óhajainkat. Ha tehát nagyobb csapatnyi rohamosztagost kívánunk egyszerre csatasorba

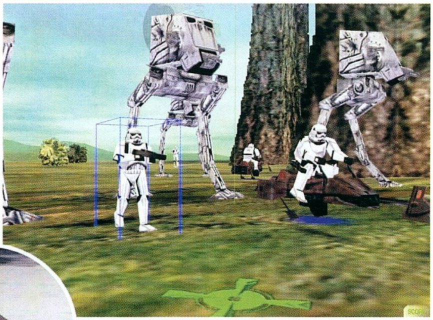
Réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban a LucasArts neve egyet jelentett a minőségi szórakoztató játék még ma is élő fogalmával. Teltek-múltak az évek, a játékcég egyre nagyobb hírnévre tett szert, ám az utóbbi másfél esztendőben sötét erők kezdték uralni George Lucas cégének háza táját. Jómagam soha nem gondoltam volna, hogy egyszer valamikor éppen az egyik Star Wars univerzumban játszódó játék jelenti majd a mélypontot a neves játékgyártó életében. A pillanat, amelyet senki sem várt, a Force Commander megjelenésével elérkezett. Az erő elhagyta az aranyló logó tulajdonosát, s mi, a játékosok csak bénultan nézünk a monitorunkra, s tesszük fel a kérdést: Miért? Sajnos nem tudom megadni a választ, s talán ők sem. Egy azonban bizonyos, a Ronin fejlesztőcsapata ebben az évezredben nem kap munkát egyetlen játékcég megbízásából sem, mint ahogy az is, hogy ezentúl nem dobjuk automatikusan kosarunkba a LucasArts logóval ellátott programokat a játékboltokban.

Sasa

Szegény LucasArts! Nagyon nagy bajban lehetnek, ha a Force Commanderhez hasonló játékokat kénytelenek megjelentetni. Úgy látszik, a Phantom Menace-ből nem jött be annyi bevétel, hogy rendesen elkészítsék az utolsó játékot, mely az eredeti trilógiára épül. Lehet, hogy gyűjtést kell szerveznünk, mint annak idején „Isaurának"? Ez a játék biztosan nem fogja megdobni az európai eladásokat. A hírek szerint a LucasArts elégedetlen az Activision eladásaival, s fel akarják bontani a szerződésüket. A kérdés csak az, hogy melyik cég jár jobban?

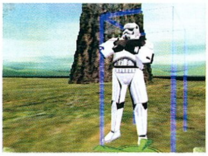
Mocsy

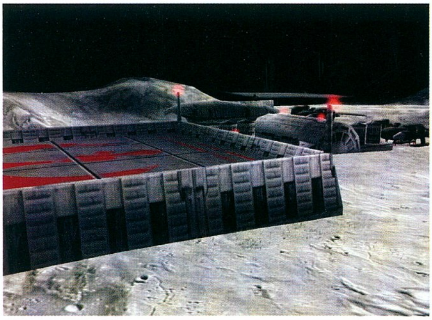


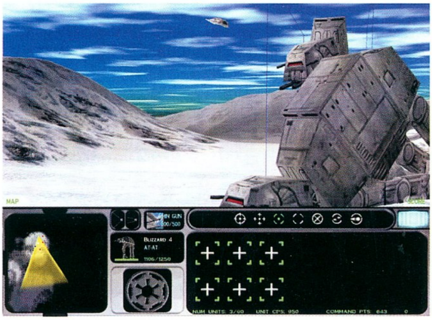


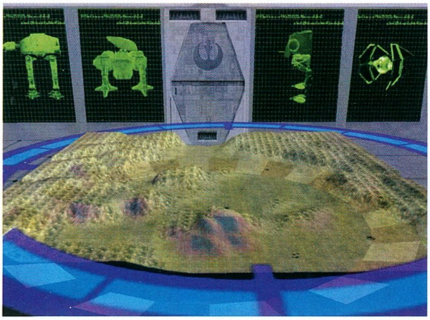
állítani, meg kell várnunk, míg a hajó szép komótosan földet ér, az első turnus kiszáll, a hajó visszatápászkodik a csillagrombolóra, felpakol, megint leereszkedik... Nos, ez nem rejti magában a gyors mozgósítás lehetőségét, ráadásként pedig a megfelelő leszállóhelyet még a landolási parancs kiadása előtt célszerű megkeresni, mert utána már a kamera mozgatása érdekében elkattintott jobb gombbal egyben megadjuk a földet érés helyét is. Bázisunk épületeire vigyáznunk kell, mint a szemünk fényére, sokszor szinte a semmiből tűnnek elő olyan ellenséges erők, melyek szent célul tűzték ki maguk elé, hogy leszaggassák a tetőt a fejünk fölül. Ezért kell százszor is megrágni, hogy milyen egységekkel bővítjük csapatainkat. Én is beleestem már abba a hibába, hogy nehéz csatagépekkel terheltem meg a számlámat, és nem volt elegendő gyalogos, aki megvédhette volna a támaszpontot. Számos, a 4.-5.-6. részekből már ismert, és jó néhány, a készítők fantáziáját dicsérő új egységgel találkozhatunk hányattatásaik során. A tervrajzokon mindannyian gyönyörűek lehettek, de a végleges formájuk alulmúlja bőven az elvárásokat. Az AT-AT lépegetők és a légi egységek (hósiklók, TIE vadászok stb.) külsejével nincs különösebb gond, viszont a többiek botrányosan képesek kinézni. Mindenkit óva intek attól, hogy kihasználja azt a sokat hangoztatott lehetőséget, hogy testközelbe ereszkedik a gyalogosokhoz, és onnan szemléli a csata alakulását. Nem utolsó sorban azért, mert az irányíthatóság a távolsággal fordított arányosságban csökken, de nem ez a legfájóbb momentum. A kisebb egységek (rohamosztagosok, tauntaunlovasok, bantha riderek stb.) valami hihetetlenül igénytelen kidolgozással büszkélkedhetnek. A katonák törzse amellett, hogy téglatest alakúra sikeredett, a lábaktól teljesen függetlenül mozog, néha teljesen el is csúszik. A Banthák néhány téglatest egymásra hajításával alakultak 3D-ssé, ha a nevük nem jelenne meg a képen, meg nem mondaná senki, hogy nem egy kupac barna trágya álldogál a mezőn. Az Endoron az Ewokok ábrázolásával kapcsolatos álmaink is új dimenziókkal gazdagodhatnak. A csúcspont az a pillanat, amikor előttünk áll Luke, Leia, Han Solo, Chewbacca, C3PO és Artu, ezt igyekszem a screenshotok közt bemutatni mindenki épülésére. Mondanom sem kell talán, a külső minőségét a megjelenített mozgásfázisok is hűen követik. Egységeink egy helyben, középpontos elfordulással váltanak irányt, hát képzeljük el így a többtonnás lépegetőt! Útkeresésből a navigátorok egyes alát kapnának, elképesztő tumultus képes kialakulni a kényeskedve egymást körbetáncoló monstrumok között új iránypont megadásakor! Sokszor extrém helyzetekből képesek tüzelni a rögzített

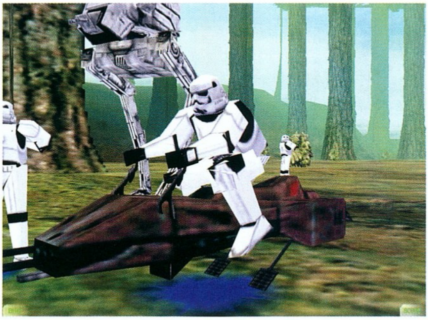
A PC GURU bemutatja a hegy mélyébe tekintő bányászlépegetőt......



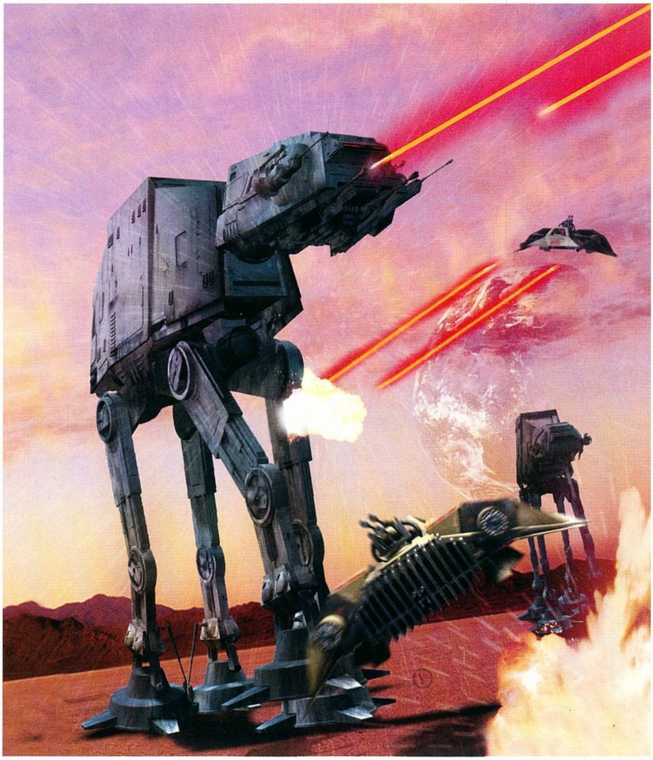


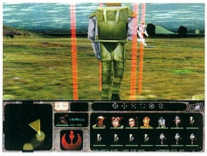


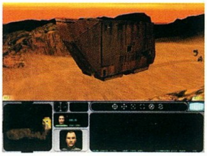


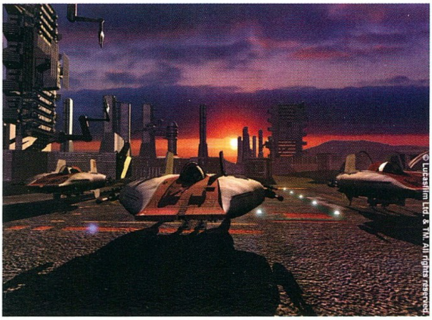


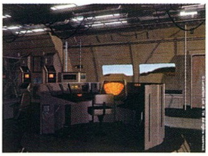
lézerágyúk, amelyekről az ember azt gondolná, hogy csak a csővel párhuzamosan eregetik halálos sugaraikat. Nos, ettől nem kell tartanunk, az AT-PT-k és társaik gond és odafordulás nélkül akár kilencven fokos szögben is képesek becélozni ellenfeleiket. Ami lábakon jár – legyen akár ember, akár gép –, az mintha jégen balettozna, úgy csúszkál az összes talpa előre-hátra lépkedés közben. Az szinte már meg sem rendít, hogy az egységek akadálytalanul képesek áthatolni a tereptárgyakon vagy éppen egymáson. Az egyetlen pozitívum, amelyről említést tehetek velük kapcsolatban, hogy mindegyikük rendelkezik valami másodlagos felhasználási lehetőséggel a lövöldözésen kívül. A speederek például a vezető mellett szállíthatnak egy utast is, így kisebb falkába tömörülve már ütőképes és villámgyorsan mozgatható erőt jelentenek a kezünkben. Jó ötlet az is, hogy a gépek majd mindegyike elfoglalható, így elcsórhatjuk a speedereket, a tankokat, de akár a hatalmas lépegetőket is, miáltal ellenfeleinknek jókora meglepetést és stratégiai hátrányt okozunk. Egy csapat katonával SHIFT+jobb egérgomb kombinációval hatolhatunk be a gépezet belsejébe, ahol öldöklő, de sajnos teljességgel a gép által kiszámított végeredményű kézitusa során kell felülkerekednünk a védőkön. Ha győztünk, mienk a vár, máris pördülhetünk az ellenkező irányba, és tűz! Ugyanez igaz a harcképes épületekre is, egy bázisra behatolva rohamosztagosainkkal gyorsan elfoglalhatjuk az ágyútornyokat, majd körbefordítva őket rendet vághatunk segítségükkel az elképedéstől sóbálvánnyá meredt védők között, miközben seregünk többi része bemasírozik a táborba. Néhány egyéb igazán jó apróság is észrevehető, ha az ember jó hosszú ideig képes legyőzni a rázúduló élménytenger hatására kialakuló sürgető hányingert. A tüzérségnek landolás után még rendeznie kell sorait, mielőtt tüzelésbe foghat, a légvédelmi egységek csak akkor lépnek harcérintkezésbe, ha megfelelő személyzettel látjuk el őket, ha pedig lézer-túladagolástól valamelyik hátashüllőnk jobblétre szenderül, lovasa sokszor ép bőrrel keveredik ki alóla, ha időben le tud ugrani. Érdekes momentum, hogy a birodalmi speederek rendelkeznek fegyverekkel, míg a lázadóktól











elvett járműveken nem találhatunk ilyeneket. A robbanásokról nem tudok mesélni semmi jót. Az intro bővelkedik csatajelenetekben, ahol a haditechnika pusztításra született gépezetei gyönyörűen, láng- és füstfelhőbe burkolózva adják meg magukat az enyészetnek. A játékban ezzel szemben az épp elhalók szinte csak szétesnek némi tétova robbanásféle kíséretében, aztán pedig nyomtalanul eltűnnek az ismeretlenben, pedig milyen szép is lehetne az enyészet különböző fokain pihenő roncsok látványa egy-egy győztes csata után! Füst? Köd? Por? Valami layerekre feszített szörnyedvény terjeng mindezek helyett egyes bolygókon, de nézzük el inkább programhibának, ez az igénytelenség még akkor sem olyan szégyenteli.

A HANGOKRÓL

Nos, ezen a területen nincs igazán gond a többihez képest. Az egységek hangja viszonylag „élethű", a mechanikus szerkezetek és az ágyúk nagyrészt filmbéli nyelvükön dalolnak, tetszetős például a TIE Fighterek máshoz nem hasonlítható, elefántüvöltésből komponált vonyítása, vagy a reccsenő fémes hang, ahogy a lázadók járművei palacsintává lapulnak a lépegetők súlyos lábai alatt. A zene az elvárható témákból válogat (Star Wars, ha valaki nem sejtené), bár a minősége néha hagy némi kívánnivalót maga után. Az elhangzó monológok és dialógusok ötletesek, a lépegetőt épp elfoglalt katonák „hamarosan kitapasztalom, hogy kell vezetni ezt a monstrumot", vagy „elképesztő, hogy tudják ezt a nagy dögöt ilyen tisztán tartani" kiszólásokat engednek az éter szárnyaira, a lelőtt TIE vadász „TIE fighter going down!"-t kiált a mikrofonba a becsapódás előtt. A parancsokat mindig nyugtázó üzenetek kísérik, rohamosztagosaink pedig szólnak, ha tűz alá vették, vagy el is találták őket. Találós kérdés: az eddigiek alapján tippeljétek meg, hányféle 3D-s hangkártyát támogat a Force Commander? Helyes, egyet sem, minek is vesződtek volna vele, hisz azért a tíz percért kár dolgozni, amit az átlag felhasználó ezzel a játékkal tölteni fog.

Mindent összevetve ez csak valami rossz vicc lehet, hogy három éves nyüglődés után csak EZT tudták összebarkácsolni azok, akiknek valaha (Istenem, de régen!) az X-Wing Alliance-t köszönhettük! Bárcsak a FC tervezői megmaradtak volna a Starcraft vagy a Tiberian Sun által fémjelzett 2D-s ösvényen, inkább loptak volna onnan mindent behelyettesítve a csillagháborús egységeket és épületeket. Ehelyett az egész úgy fest, mintha valami korai alfa készültségi állapotban levő, a végleges verziót csak nagy vonalakban bemutató program vázát adták volna a kezünkbe. Az egyetlen kellemes meglepetés, hogy (a szokásos módon) igényes Darth Vader poszter esik az ölünkbe, amint leszaggatjuk a celofánt a dobozról. A mellékelt kupon segítségével pedig postai úton mindenki megrendelheti a teljes plakátkollekciót, melyek a későbbiekben véletlenszerűen kerülnek majd a pakettekbe. A kép megcsodálása (és esetleg az intro végignézése) után csukjuk is be a dobozt rögtön, és ajándékozzuk el sürgősen. A nem elszántan Star Wars rajongók jobban járnak, ha bármely másik jelenleg aktuális játékprogram megvásárlására költik összekuporgatott pénzüket. Az elkötelezett fanatikusok pedig kerüljék el a Force Commandert, mint a pestist, különben búcsút inthetnek szép emlékeiknek. Az évszázad csalódása. Legközelebb bízzák Jar-Jarra nyugodtan a fejlesztési munkákat, olcsóbban kijönnek (két epizód közt úgyis ráér), ráadásul a színvonal sem lesz ennél rosszabb.

Ata

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.starwars.com

GRAFIKA	10/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	21/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	7/15
ÖSSZHATÁS	2/5

P233, 32MB RAM, 180 MB HDD, D3D

51

3D Prophet DDR-DVI
Nvidia GeForce 256 processzor
32 MB DDR RAM
4x AGP
DVI kimenet!
További verziók: 3D Prophet és 3D Prophet SE

Az eredeti Ferrari licenc
Force Feedback Racing Wheel
Az otthonába hozza a Forma 1 élményét
I-force technológia
10 akciógomb, 8 utas D pad, 18 programfunkció
További verziók: Ferrari Racing Wheel
12 akciógomb, 8 utas D pad, 20 programfunkció

Maxistudió ISIS
Interactive Sound Integration System
Az ideális házi stúdió
Maximum 36 MB RAM!
8 analóg bemenet, 4 analóg kimenet
Digitális be és kimenet!
Komplett programcsomag

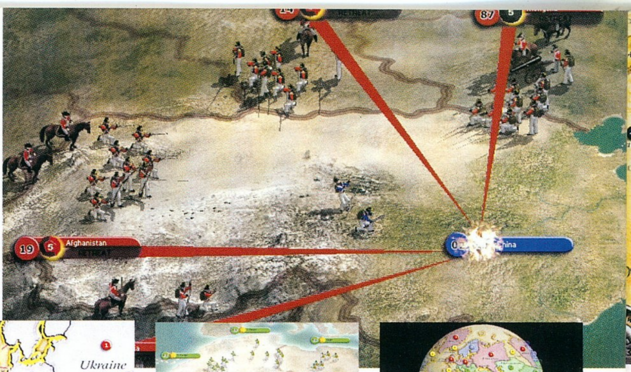
HERTA

Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840

Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47.
(Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043
www.orca.hu

RISK 2



StartBox

Fejlesztő: MicroProse
Kiadó: Hasbro Interactive
Web: www.risk.com

Uniós törekvések

Szegény Piroskát otthagyták, mint eb a Szaharát!

A felejthető földgömb nézet.

A társasjátékok számítógépre ültetésének nagyszerűsége abban rejlik, hogy előteremti – az ilyen játékok egyébként legfontosabb hozzávalóját – a társakat. Ha sikerül is megkörnyékeznünk szűk környezetünk tagjait, leggyakrabban nem vág egybe hullámzó játékkedvük csúcsa a miénkkel. Szerencsére a gép ma már nemcsak egyszerű partner lehet a játékban, de könnyedén össze is hozhat egy társaságot a világ bármely szegletéből.

Néhány táblás játék egyszerűsége és a kombinációs lehetőségek óriási száma teszi lehetővé, hogy gyorsan változó világunkban rendre túléljék valamennyi más csodajátékot. Ha most el is tekintünk a történelemmel bíró sakk vagy a go játékoktól, gondoljunk csak bele, az ebben az újságban bemutatott játékok közül melyik fog 40 év múlva még mindig embereket maga köré gyűjteni. Az elmúlt négy évtized alapján egyedüli esélyesnek a Risk látszik.

Hosszú életének titka éppen bennünk rejlik, mivel a történelmet mélyen átható és a világot fajunk születése óta kínzó hatalomvágyról és hódítási vágyról szól, ám békés formában.

Ezek átéléséhez a politikai élet által használt kellékek helyett most vegyük a következőket: szükség van egy világtérképre, mely felett végighordozva mohó tekintetünket csak annyi szakad ki szánkból: „Enyém lesz!"

Kellenek katonák is, kik értünk életüket adják, valamint egy csodafegyver...

Ez pedig igazán bámulatos találmány, mely képes arra, hogy a világmindenség rezdüléseit egyetlen kis testbe sűrítse, majd annak felszínére kivetítse. Nos, igen. Ez nem más, mint a dobókocka.

Már az eredeti játékmenet („Classic Risk") is számos rugalmasan kezelhető szabállyal rendelkezik, de a kocka szerepe minden esetben meglehetősen hangsúlyos, ami bizony komoly csalódást okozhat annak, aki stratégiai érzékének eredményét szeretné viszontlátni a játékmenetben. (Ugye, Mocsy?)

Szerencsére az új kiadás éppen ezen a téren hozott jelentős változást, amelyet Egyidejű („Same Time") Risknek neveztek el.

Az új szabályok kihasználják azokat az előnyöket, amelyeket a számítógép nyújthat a táblás játékkal szemben, megtartva a kocka szerepét, de jóval nagyobb teret engedve a stratégiának.

Helyszín a föld. A világot uraló hatalmak a napóleoni időket idéző hadseregekkel igyekeznek hódító vágyaikat valóra váltani.

A játék célja elsősorban területek elfoglalása a többi játékos rovására. Az azonos célon kívül azonban játszható küldetésekkel is, melyek minden játékosnak eltérő feladatokat adnak.

Ezek a következő típusúak lehetnek:

- Meghatározott földrészek meghódítása;
- Meghatározott ellenfél megsemmisítése;
- Meghatározott számú terület elfoglalása.

Ha még ez sem lenne elég, játszhatunk fővárosok megszerzésére is.

Akik már ismerik a táblás vagy valamelyik számítógépes változatot, nyugodtan kihagyhatják a következő részt, amely néhány szóban körvonalazza az alapszabályokat. (Ezekről részletesebben a CD-n olvashattok.)

CLASSIC RISC

A földrészek birtoklása különös jelentőséggel bír csakúgy, mint a győzelmek útján megszerezhető területkártyák. Létszámbeli előnyre tehetünk szert általuk.

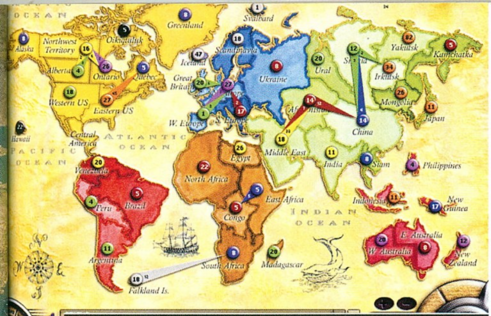
A játék körökre oszlik, melyek az alábbi lépésekből állnak:

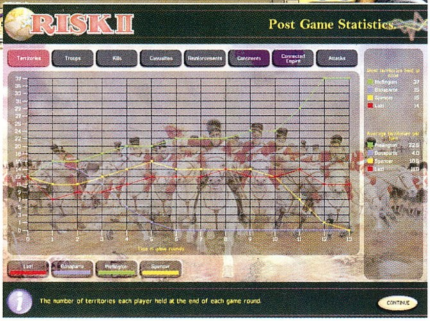
Erősítés elhelyezése

Az ellenőrzésünk alatt tartott területeink függvényében kapott egységeket saját területeinken elhelyezhetjük.

AZ ELŐZŐ KIADÁS

Az első rész négy éve, szintén a Hasbro kiadásában jelent meg. Bár a szabályok rengeteg változatát ismerte, mégsem közelítette meg játékélményben az asztali változatot. Minden tekintetben közepes alkotás, melyben a térképek bonyolítása kapott nagy hangsúlyt.





Támadás

Egyik területünkről támadást indíthatunk valamelyik szomszédos hadsereg ellen. A csata kockadobásokkal zajlik, melyek során a védekező is dob. Az egyes dobások értékelése némileg összetett, de a lényege az, ki tud nagyobbat dobni.

Az elfoglalt területre bevonulunk, majd további támadásokat intézhetünk.

Taktikai átcsoportosítás

Utolsó lépésként valamelyik szomszédos területre a katonai egységek átvezényelhetők.

Őszintén szólva a hagyományos szabályok nem hoztak lázba a képernyő előtt. A gépi játékosok szokás szerint nem okoznak különösebb gondot, hacsak a vak szerencse olykor közbe nem szól.

Nézzük hát, az eredeti játék milyen formában változott meg, hogy így talán még több rajongót szerezzen majd.

SAME TIME RISK

A hagyományos játékosforgó helyett itt a körön belüli cselekvések mindenki számára gyakorlatilag azonos időben végezhetők.

A kulcskérdés természetesen a harc, melyben lehetőségeink jelentősen kibővültek:

- egy területről egy időben több szomszéd ellen indítható támadás,
- egy terület egyszerre több irányból – több játékos által – is támadható.

A kockákkal is történt egy s más. A csata mindkét résztvevője egy-egy 12 oldalú kockát használ. Ha korábban zavart az, hogy a többszörös túlerővel felvonuló seregedet az ellenség lazán szétverte, akkor most megnyugodhatsz. A sereg mérete alapján, az ötféleképpen súlyozott kocka valamelyikét kell használni. A kisebb csapatok pl. fehér kockát használnak, melyen 4 db egyes és 1 db hatos szerepel. A hatalmas seregnek pedig fekete kocka jár, amely 4 db hatost tartalmaz.

A játék menete a következőképpen zajlik:

A területek megszerzése után mindenki sorban elhelyezi az erősítést. Ezután mindenki – a többi játékos lépésének tudta nélkül – meghatározza a támadásokat.

Same Time Risk, új területekkel, új átjárókkal.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

come.to/risk
www.rdbc.com/~johnmc/risk/risk.html
w3.to/risk/

Ezek lehetnek inváziók, amikor az egyik területről valamelyik szomszédosat támadjuk. Lehetnek tömeges inváziók, melyek során több területről ér támadás egyetlen területet, ezen túl pedig meghatározható az a terület amerre a sikeres támadás továbbvonulhat. Ez a lerohanás.

A csaták lebonyolításának sora a határkonfliktusokkal kezdődik. Ez akkor jön létre, amikor két csapat egymást szembe támadja. Ezután a tömeges inváziók jönnek, melyeket a hagyományos inváziók követnek. Végül pedig a lerohanások fejezik be a hatalmi viszonyok átrendezését.

Az utolsó lépés a taktikai áthelyezés; ez megegyezik a hagyományos szabályokkal.

E lényeges újítások mellett még néhány apróság is bekerült a játékba, melyek csak még élvezetesebbé teszik azt.

Két teljes Risk változat található a CD mellékleten.
A shareware MissionRisk egy fokkal jobb, mint a freeware TurboRisk, ám egyik hangulata sem közelíti meg a RiskII-ét.

Végül pedig azon kell elgondolkodnunk, mi is az, amiért érdemes felállni az asztalon elterülő Risk mellől, hogy inkább a gép előtt kezdjünk a világ meghódításába. A Microprose nem okozott csalódást a kivitelezés terén, ami nem is csoda, hiszen jóval komolyabb munkák fűződnek a nevükhöz. Az ízléses grafika, valamint a klasszikus zenekari aláfestés részben pótolja az élő társaság hangulatának hiányát. Az egyszerű és kényelmes kezelés pedig semmilyen zavaró elemet nem tartalmaz. Mindez persze még kevés lenne, ám itt van a Same Time Risk, amely rendkívül jól eltalált, és gyakorlatilag kivitelezhetetlen a játéktábla mellett az asztalon. Bár a többjátékos lehetőség székforgós módszere igencsak abszurd, a netes változat már annál inkább alkalmas arra, hogy igazán jót küzdjünk valós ellenfelekkel. Ez utóbbira az MS GameZone-on van lehetőség, amely ingyen elérhető. A Risket lehet kedvelni, vagy gyűlölni, de ezt az új kiadást érdemes kipróbálni, mielőtt eldöntjük, melyik táborba is tartozzunk.

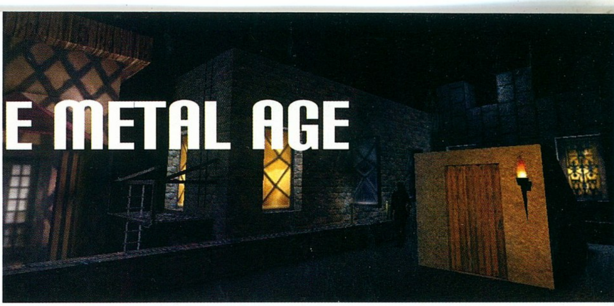
Lázi

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	29/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	4/5

82

P166, 32MB RAM, 60 MB HDD

THIEF 2: THE METAL AGE

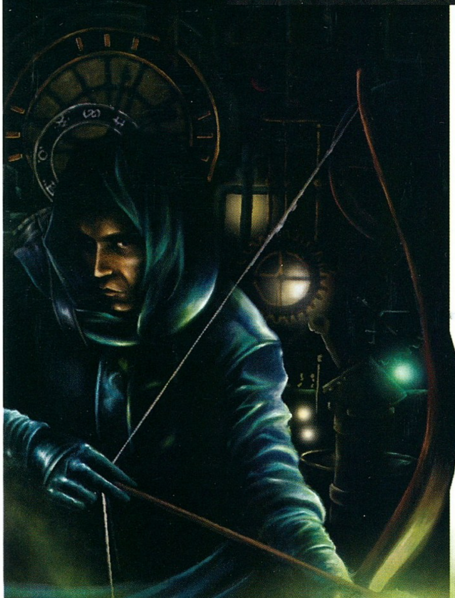


StartBox

Fejlesztő: Looking Glass Studios
Kiadó: EIDOS Interactive
Web: www.lglass.com/thief2

TOLVAJ VAGYOK, TEHÁT LOPOK

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy, a kivételesen tehetséges fejlesztőgárdákat magába tömörítő cég, melyet **Origin**nak hívtak. Egyik vállalatuk, a mára már legendává vált **Looking Glass Studios** első komolyabb játéka (nekem az *Ultima Underworld*-ök nagyon nem jöttek be) egy csapásra a monitor elé szegezett. A játékot *System Shock* névre keresztelték, világa és története erős cyber-töltöttséggel bírt. A korhoz képest viszonylag nagy gépigénnyel (486DX2, 16 MB Ram, S3 Trio) rendelkező játék eredetisége teljesen levett a lábamról, a csavaros és csodásan tálalt történet pedig egyenesen elkápráztatott. Néhány év múltán, ahogy arra lehetőségem adódott, kipróbáltam következő fejlesztéseiket: a *Flight Unlimited* első és második része óta a mai napig nem játszottam PC-s repülőgép-szimulátorral. Aztán, 1998 végén ismét diadalittasan tartottam kezemben az LGS-csapat munkáját, a *Thief*-et. Mámorosan, örömtől sugárzó arccal játszottam végig az első néhány küldetést, majd abbahagytam, nem tudtam azonosulni a zombik és különféle undorító szörnyek ellen küzdő tolvaj figurájával. Ez nem volt véletlen, hiszen az első küldetés – Lord Bufford jogarának megszerzése - olyan jóra sikerült, hogy utána csak ilyen jellegű, őröket és gárdistákat kijátszó pályákra vártam. Mondanom sem kell mekkora sokk volt számomra, hogy szentelt vízbe mártott nyílvesszőkkel élőhalottakra kellett lövöldöznöm. A játék sikere osztatlan volt, néhány hónap múlva megjelent a *Thief Gold*, amelyben többek között fejlesztett AI-kód és négy új küldetés várt az öntörvényű tolvajokra.



Most pedig nem vállalkozom kevesebbre, kedves olvasó, minthogy bemutassam Neked a zengzetes *Thief II: The Metal Age* címet viselő második részt, annak minden jó és rossz tulajdonságával együtt.

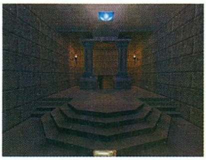
„LÉGY TE A SÖTÉTSÉG, S ÖNMAGAD AZ ŰR. REJTSD EL TESTED, LÉPTED LEGYEN NESZTELEN; KÍSÉRTET LESZEL, NEM VÉRENGZŐ GYILKOS, KI ESZTELEN."

Azok kedvéért, akik most ismerkednek ezzel a játékkal, néhány gondolatban vázolnám a lényeges **játékszabályok**at. Garrett, a korán utcára került, fiatalon tolvajjá vált fickó bőrébe bújva kell az előttünk álló 16 pályát teljesítenünk. Az FPS-ek terén korszakalkotó újítás, hogy ellenfeleinket nem szemtől szemben, gránátvetővel vagy gépágyúval a kézben kell széttrancsíroznunk, hanem feladatunkká a felderítés, az észrevétlen megközelítés, az ólmosbottal fejbesuhintás, majd az eszméletlen test elrejtése válik. Legkedvesebb barátaink a sötét sarkok és az árnyékos utcák lesznek. Természetesen az ellenfeleink figyelmét különféle akciókkal (tányér falhoz csapása, nyílvesszővel riogatás stb.) sikeresen elterelhetjük így lopózván tovább az addig megközelíthetetlen területre. Valahogy az egészet úgy képzeljétek el, mintha a nagy sikerű *Commandos* játék „green beret"-jének bőrébe bújnátok, és egyéni akciókat hajtanátok végre, csak ahelyett, hogy náci katonák nyakát vágnátok el nemes egyszerűséggel, itt pusztán leütitek a hálótokba került

személyt. Nem beszélhetünk test-test elleni küzdelemről, mert ott az esélytelenek nyugalmával szállhattok harcba, ezáltal vér sem folyik majd a játékban. Apropó vér: ez az a játék, amelyben a legkönnyebb nehézségi szint is normal, a legnehezebb pedig expert. Ez utóbbi összetettségére külön jellemző, hogy soha, semmilyen körülmények közt nem onthatjuk ki embertársaink életét, ráadásul feladataink is sokkal, de sokkal nehezebbek, mint a könnyebb fokozatokon.

Az első részhez képest az **irányítás** terén kisebb változtatások történtek. Nagyon időszerű volt a korábbi futás és gyaloglás mellett az osonás gomb bevezetése is, hiszen így különösen lassan haladva a rendkívül zajképes felületeken (vasrácsok, márványpadló) is szinte hang nélkül haladhatunk tova. Ezen kívül lényegesen javítottak a különböző ládákra és létrákra történő fel- és lemászáson, azaz most már szinte

soha nem zuhanhatunk fejjel a mélybe. Néhány új opció is megjelent: kiválaszthatjuk a testek automatikus kikutatását (ki ne emlékezne még az első rész hátára esett embereire, akiktől csak kisebb bravúr árán tudtuk elcsenni a másik oldalukra kötött kulcsot vagy pénztárcát), a képernyőn megjeleníthetjük a feladat sikeres teljesítéséről tanúskodó üzenetet, és még a létrákra mászás módját is megváltoztathatjuk. A nagyítás szintén rendkívül hasznos: most már nem csak az íjjal, hanem alaphelyzetből is ki-be zoomolhatunk, ha tájékozódni szeretnénk. Játékszereink terén szintén kevés újdonság található, közülük a kémgömb a legfontosabb (segítségével szobákban, vagy folyosó végén nézhetünk körbe anélkül, hogy életünk veszélybe kerülne). Leghasznosabb eszközeink továbbra is az ólmosbot és a különböző nyílvesszők (vízbe mártott, mohás, gázos és kötelet kilövő). Segítségükkel fáklyákat és



lámpákat olthatunk ki, nesztelenül haladhatunk kopogó vagy kongó felületeken, elkábíthatjuk ellenfeleinket, de akár fafelületbe lőve kötélen csimpaszkodva haladhatunk tova.

A **térkép** feljavítása rettentően hasznos: sárga színnel jelöli azt a területet, ahol aktuálisan tartózkodunk, kékkel azt, ahol már jártunk utunk során, ráadásul oda jegyzetelhetünk rajta, ahova kedvünk tartja.

A **hanghatások** terén a fejlesztők nagy erőfeszítéseket tettek, hogy a játékban található szereplők még hús-vérebbnek tűnjenek, mint az első részben. Ellenfeleinket igen gyakran hallgathatjuk ki, ahogyan egymással (de inkább csak magukban) beszélgetnek. Viselkedésük is természetesebb, reakcióik pedig az őket kísérő effektekkel együtt élethűbbek lettek. Változatlanul megmaradtak Garrett elmaradhatatlan kommentárjai, melyeket az eseményekkel vagy egy-egy fontosabb helyszínnel

kapcsolatban tesz. A zenék terén még mindig a pszichedelikus, hangulatot fokozó, tenyerünkre izzadtságcseppeket csaló muzsikák dominálnak.

A **grafika** terén sajnálatos módon nem került sor nagy változásokra. Legfontosabb, hogy sikeresen valósították meg a különböző időjárási tényezőket: úgymint eső vagy szél, melyek hatással vannak magára a játékstílusunkra is. A lélek változatlanul a *Dark Engine*, mely grafikai motorban azon kívül, hogy saját fejlesztésű, igazán a fény-árnyék hatások maximális kihasználása és a fényforrások kezelése kiemelkedő. Többi téren elmarad vetélytársai mögött: túlságosan is szögletes felületei, illetve nevetségesen ható fái mai szemmel nézve idejétmúltak. Említésre méltó viszont az a hihetetlen mennyiségű és elég jó minőségű textúra, amelyet a programozók a pályákhoz felhasználtak. Továbbra is súlyos hiba a tereptárgyakba (kisméretű ládák, földön fekvő tárgyak, padok, székek) belegázoló, gép által irányított karakterek. Most is megcsodálhatjuk a rendkívül egyedi, művészien kivitelezett fekete-fehér vázlat-szerű mozibetéteket.

A játék alcíme nem véletlenül cseng fémesen, hiszen a fémből készült tárgyak, eszközök, fegyverek, ellenfelek nagy számban kaptak helyet kicsit high-tech jelleget kölcsönözve a tovább is jelenlévő poros, nyomott hangulatnak.

ÉRTÉKREND

A Thief II számomra ugyanazt nyújtja, amit az első rész. Bizonyos szempontból többet is, mert nincsenek benne zombik. Másrészt nem újult meg annyira, amennyire én és a szerkesztőség többi tagja (Laza és Sasa) szerettük volna. Én személy szerint leginkább az új játékszereket hiányoltam a játékból.

Padlót fogtam azonban a játék hardware-igényétől: 800*600-ban játszva már igen

komoly erőműre lesz mindenkinek szüksége; Pentium III tulajdonosok előnyben! Igazából értetlenül álltam e tény előtt, hiszen a grafika nem annyira kidolgozott, hogy ezt megkívánná.

Bele sem merek gondolni, hogy a fejlesztés végső fázisában kihagyott multiplayer-rész milyen hihetetlen meglepetéseket tartogatott volna: a tolvajokat meglopó tolvajok esete az ólmosbottal.

Aki az első részt kihagyta, ezt feltétlenül nézze meg, akinek az is bejött, az ezt a játékot se hagyja érintetlenül. Borzongás nélkül senki nem ússza meg!

Nos, e tényfeltárás után következzék a teljes leírás. Előre felhívom mindenki figyelmét, hogy a rendelkezésemre álló idő rövidsége miatt csak a következő részben tudom folytatni és befejezni az alább elkezdett történetet. A küldetéseket expert fokozaton játszom majd végig, így a leírás azok feladataira is részletesen kitér majd.

ELSŐ KÜLDETÉS

Régi ismerősünk, az annak idején a börtönből kezünk által kiszabadított Basso, a bokszoló Lady Rumford szolgálólányával, Jenivere-rel szeretne összeházasodni. Az úrnő tervei azonban ellenkeznek ezzel, a lányt szeretné személyes szolgájaként megtartani, ezért, miután megtudta a frigy tervét, fokozott őrizettel látta el a házat. Basso bizalmára nagyon nagy szükségünk van (később még a hasznunkra is lehet), ezért elvállaljuk, hogy a házba osonunk, és szabaddá tesszük az utat szerelme ajtajáig.

Basso néhány szóval elmagyarázza feladatunkat, majd sípot nyom a kezünkbe, mellyel jelt adhatunk neki, miután megtisztítottuk előtte az utat. Bent rögtön az emeletre juthatnánk a lépcsőn, de a kapott tervrajz alapján a lányt az alagsorban találjuk. Elsettenkedünk az őrök előtt, kiiktatjuk a konyhában talált szolgálót, majd az őröket, és máris a szoba előtt állunk. Tökéletes. De mi sem akarunk üres kézzel távozni, ezért közben mindent összeszedünk, ami értékes – legalább 600 arany értéket kell eltulajdonítanunk. A második emeleti hálókban, a ház két különálló szárnyában találjuk meg a 200 aranyat érő gyémántokat (az egyiket rejtett fiókban, melyet a virágállvány alatti kapcsoló nyit). A konyhából az ételliftel tudunk felmenni az emeletre, és zsebre vágni a tárgyakat a mit sem sejtő őr orra előtt. Végezetül ólmosbotunkkal gyakorolunk a kertben található őrökön (nyolc személyt mindenképpen le kell ütnünk), kitárjuk a vasajtót, és belefújunk a sípba. Basso a megbeszélt jelet meghallván berohan szerelméért a házba, ügyesen feltöri az ajtózárat, majd rövid megbeszélés után együtt távoznak onnan.

MÁSODIK KÜLDETÉS

A dolgok állása rosszra fordult: Truart sheriff és emberei kíméletlenül lecsapnak a szerintük törvényen kívül állókra. Muszáj volt elrejtőznünk hát. Holnap, legnagyobb szerencsétlenségünkre a lakbér-beszedő jön hozzánk, pénzt kell hát szereznünk, hogy kifizessük őt. Erre kiváló terepnek ígérkezik a dokkok mellett fekvő két raktárház, ahol könnyen pénzhez juthatunk. Mélyebbre már nem is süllyedhetünk: nemrég még a visszavonulás gondolatával kacérkodtunk, most pedig lassan visszatérhetünk az utcákra zsebtolvajkodni.

A meglehetősen nagy kiterjedésű pályán először a külső területeket tisztítottuk meg: hol őrök, hol munkások kerültek elénk, végül azonban mindannyian sötét zugokban elfeküdve végezték. A mólónál különösen erős őrségre lettünk figyelmesek, ügyesen hatástalanítottuk mind a négy őrt (fűszert is találtunk náluk), a hajón őrködővel még nem foglalkoztunk. Elsőként a B-épületet kutattuk át, a megfelelő kulcsokkal minden ajtót ki tudtunk nyitni, a központi irodában a kapcsolókat meghúzva pedig a négy hatalmas vasajtó felnyílt, így a mögöttük elterülő termeket is átfésültük. A folyosók egyikén őrrobot várt, rossz helyezkedésünknek köszönhetően megszólaltatta a riasztót, melynek zajára őr rohant a helyszínre: leütöttük, elvettük tőle az A-épületet nyitó kulcsot, és továbbmentünk. A központi irányítóterembe érve nem volt más dolgunk, mint a térképről leolvasni a kívánt számzárat, azt begépelni, és máris szaladhattunk a kinyitott ajtóhoz (a jogging soha sem árt). Rengeteg pénzre (a 850 arany hamar meg is lett), mohás nyilakra és fűszerre tettünk így szert. A 7732-es ajtó mögött megtaláltuk a Gilver küldeményére ragasztandó fuvarlevelet is. Visszatértünk hát a hajóhoz, a móló fafelületére kilőttük a mohás nyílvesszőket, majd az őr elé ugrottunk: amint az elindult felénk, mi a vízbe vetettük magunkat, majd a túlsó oldalon partra úsztunk. Az őr rövid dühöngés után megnyugodott, és elindult a hajó felé; akcióba léptünk, leütöttük, és elvettük tőle az övére akasztott fűszert. A hajó kajütjében feljegyzést találtunk, mely szerint a csempészek a fűszereket a B-épület dobozai közé rejtették el. Amint megtaláltuk őket (meglett az 5 fűszer), teljesítettük az utolsó feladatunkat is, visszatértünk hát kiindulási helyünkre, és elhagytuk a kikötőt.

Dauby
tamas.daubner@renault.com

poligonizált órjási lukkk-fúró

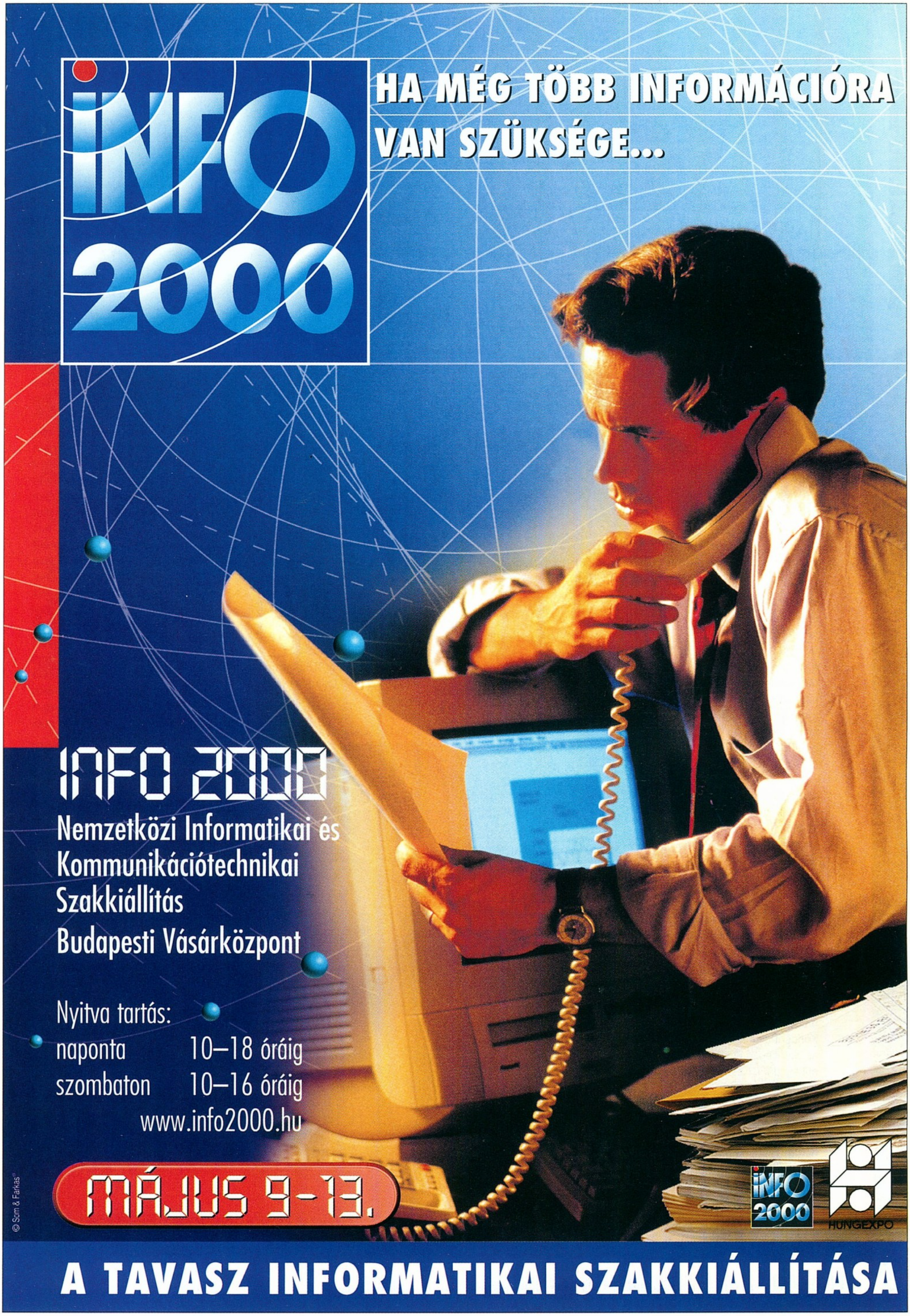
KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.ttlg.com
www.thief2-metalage.com

GRAFIKA	17/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	33/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P266, 32MB RAM, 500MB HDD, D3D

82


INFO 2000
HA MÉG TÖBB INFORMÁCIÓRA VAN SZÜKSÉGE...
INFO 2000
Nemzetközi Informatikai és Kommunikációtechnikai Szakkiállítás
Budapesti Vásárközpont
Nyitva tartás:
naponta 10–18 óráig
szombaton 10–16 óráig
www.info2000.hu
MÁJUS 9-13.
INFO 2000
HUNGEXPO
A TAVASZ INFORMATIKAI SZAKKIÁLLÍTÁSA

TIBERIAN SUN: FIRESTORM

StartBox

Fejlesztő: Westwood Studios
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.westwood.com

GDI
FIND KODIAK

A cél az Ionviharban szerencsétlenül járt Kodiak gép felkutatása. Pakoljuk be a mérnököket az APC-be, majd induljunk el délnyugati irányba. A mutánsvárosban a NOD katonák és a helyi lakosság egymással küzd, segítsünk be a szövetségeseinknek. Folytassuk az utunkat délre, majd a képernyő alján forduljunk keletre. Néhány NOD rakétás megpróbál az utunkba kerülni, de nincs esélyük. Vigyázzunk a gomba alakú tibériumszörnyekre, azonnal ránk támadnak. Kis idő múlva forduljunk északkeletre, ott találjuk a roncsot. Küldjük be a mérnököket, s vigyük a közelbe a teherautót. Kis idő múlva megkapjuk a szállítmányt, amelyet el kell vinnünk az evakuálási pontra. Visszafelé nem mehetünk, hiszen időközben a NOD bázis oda települt. A folyó és a sziklapárkány között viszont elférünk. Küldjük előre a Titánokat. Erre azért van szükség, mivel megjelenik egy cyborg két flame tank kíséretében. A leszállópályán a mentőegység már vár minket, guruljunk oda a teherautóval.

RESCUE CIVILIANS AND PROTECT THE FACTORIES

A mutáns szörnyek hihetetlen mértékben elszaporodtak a körzetben. A kis GDI bázisnak kell megvédelmeznie a civileket. Koncentráljunk a Titánokra, velük az ellenséges lények nem tudnak mit kezdeni. Készítsünk hármas csoportokat, majd szisztematikusan fésüljük át a térképet. Ügyeljünk arra, hogy a bázison mindig maradjon két-három Titán, hiszen a szörnyek még azokat is megtámadják. A térképen két egészséggömböt is találunk, ez felgyógyítja az összes egységünket. Nem muszáj kísérgetnünk a civileket, maguktól is eltalálnak a szállítógépekhez, amint a szörnyek által okozott fenyegetés megszűnt. Az utolsó adag polgár mentésekor rengeteg szörny jelenik meg, érdemes előtte visszavinni az óriásrobotokat a bázisra. A küldetésnek akkor van vége, amikor a GDI erősítés megérkezik.

NEUTRALIZE RIOT LEADERS

A mutáns lakosság fellázadt, s a GDI biztonsági erőknek kell semlegesíteniük a lázadás négy vezetőjét. A különleges egységek gumilövedékkel oszlatják a tömeget, a járművek elektromágneses hullámokkal bénítják meg a mutáns járműveket. Igyekeznünk kell, mivel nincs sok időnk, előbb utóbb mindenki megőrül. A bénító gépeket helyezzük el a bázis körül, de ne legyenek egymás hatósugarában. Amint a közelbe ér valaki, klikkeljünk kétszer a gépre, mire az elektromos hullámokat bocsát ki magából. Nem kell aggódni, idővel újratöltődik, s akkor ismét használhatjuk. Tegyük egy csoportba a biztonsági erőket, majd kutassuk fel a négy vezetőt. Egy található a délnyugati sarokban, egy a bázis alatt a házak között, kettő pedig keleten. Amint leterítettük mind a négyet, a küldetés véget ér.

IN THE BOX

A terület nyüzsög a NOD egységektől, s ráadásul két hídon keresztül utánpótlást is kapnak. Első feladatunk ezek lerombolása. Telepítsük le a bázisunkat, s ne feledjük el lebetonozni az alapterületet, a NOD előszeretettel használja a föld alatt felbukkanó egységeit. A legtöbb ellenfél észak felől érkezik, állítsunk fel négy géppuskafészket. Építsük fel a gyárunkat, majd öt Titánnal sürgősen menjünk el az északkeleti hídhoz, amelyet néhány rakétás s egy cyborg kommandó védelmez. A nyugati hidat sajnos nem lehet ilyen könnyedén elintézni, mivel azt jobban őrzik. Gondoskodjunk a megfelelő anyagi háttérről: két finomító három betakarítóval már megteszi. A középen található Hand of NOD-ot érdemes elfoglalni. Az EMP ágyú nagyon hasznos egység: a hatósugara igen nagy, még a lézertornyokat is harcképtelenné teszi egy ideig. Foglaljuk el az ellenséges laktanyát, majd építsünk mellé egy másik EMP ágyút. Gyártsunk 10 Titánt, majd induljunk el a nyugati híd felé. Törjük meg az ellenállást, majd romboljuk le a hidat (CTRL + lövés a híd közepére). Foglaljuk el a NOD radarállomást (ezután látjuk már az egész térképet), majd robbantsuk fel a finomítóját. Már csak a központi bázis van hátra. A tíz Titán és az EMP ágyú együttes használata gyorsan megtöri az ellenállást. Vigyünk egy mérnököt Cabal főhadiszállására, így teljesítjük a küldetést.

DOGMA DAY AFTERNOON

Három templomot kell átkutatnunk a Tacitus második darabjáért. Gondolom, azt mondanom sem kell, hogy a harmadikban lesz elrejtve. Négy egységet kapunk (régész, orvos,

ghost stalker, s az új Juggernaut). Küldjük előre a harcost, s tisztítsuk meg a terepet a többiek elől. Az első templomig gond nélkül eljuthatunk, csekély ellenállásba ütközünk. Mindenkit meg kell ölnünk a pályán, ne kíméljük a szektatagokat. Az utunkba kerülő teherautókat lőjük szét, gyógyító csomagokat rejtenek. A második templomot már meglehetősen jól őrzik. Rendeljük a kék tibériummező szélére tüzérséget, majd lőjünk bele a mezőbe. Köztudott, hogy a kék roppant veszedelmes, a másodlagos robbanások gyorsan elintézi a szektásokat. A megmaradt tibériumszörnyeket intézzük el a ghost stalkerrel. A harmadik templomot vörös tibériummező választja el tőlünk. A gyalogság gond nélkül át tud rajta kelni, de a Juggernaut megsülne útközben. Célozzuk be a közepét, majd nyissunk tüzet. Közben a ghost stalkert és az orvost vigyük el a harmadik templomig, majd tisztítsuk meg a terepet. Vigyázzunk nagyon, mert itt már szürke ruhás őrök is feltűnnek, ezek legalább olyan erősek, mint a mi mutánsunk. Ajánlatos harc közben gyógyítani. Irtsunk ki mindenkit a környéken, majd hozzuk át az óriásrobotot. A régész a harmadik templomban megtalálja a Tacitust, az evakuálási pontig sima az út. Amennyiben a Juggernaut megmaradt, őt is ki kell menekíteni. Rohanjunk át vele a felső tibériummezőn, s máris kész a küldetés.

ESCAPE FROM CABAL

Cabal elárulta a GDI-t, s most el akarja pusztítani az egész emberiséget. Először is meg kell mentenünk a cyborgok markából a csinos doktornőt. Ne álljunk le harcolni, meneküljünk délre, ahol az elhagyatott GDI bázis található. Vigyük a doktornőt a leszállópályához, a többiekkel harcoljunk. Az egy szem Titánt vonjuk hátra, mivel hamarosan három flame tank bukkan elő a föld alól. A csata megnyerésével nyertünk egy kis időt, használjuk ki okosan. Telepítsük le a központi bázist a leszállópályán, majd építsünk gyárat. Gyártsunk le gyorsan két harvesztert, majd a bejárathoz rakjunk rakétatornyot az üres pilonra. Ekkor érkezik meg a második hullám, két rakétatorony azonban képes megvédeni a bázist. Javítsuk őket szorgosan harc közben. Amennyiben tick tankok támadnának, használjunk bátran gyalogosokat, ellenük nincs sok esélyük. Erősödjünk meg, majd betonozzuk le az egész bázist. Telepítsünk mozgó radart a bázis bejáratához: nemcsak a föld alatt lopakodó NOD-okat, hanem a láthatatlan csapatokat is megmutatja. Építsünk öt leszállópályát, majd töltsük meg öt bombázóval. Gyártsunk le 10 Titánt, s két Juggernaut fedezete mellett húzódjunk előre. A légierő megjelenésével támadásba is lendülünk. A vörös NOD-ok szövetségesek, ne támadjuk meg őket. Repüljünk a bázisuk felé, s bombázzuk le a tőlük keletre gyülekező cyborgokat. Vigyünk be a bázisukba egy gyalogost, erre eladják az egész bázisukat, s fejvesztett menekülésbe kezdenek. Legalább nem lesznek anyagi gondjaink. A bombázókkal szisztematikusan szedjük le a légvédelmi ütegeket, majd ezután kezdjük meg a bázis lerombolását. Figyeljünk a lézertornyokra, nem menjünk közel a Titánokkal. A Juggernautok messziről támadhatnak, lőjük szét az energiagenerátorokat, majd semmisítsük meg Cabal központi épületét.

THE CYBORGS ARE COMING

Cabal online került, s veszélyt jelent a terület lakosságára. Három város polgárait kell figyelmeztetnünk. A GDI bázist ne háborgassuk, nem tudjuk megmenteni a foglyul ejtett

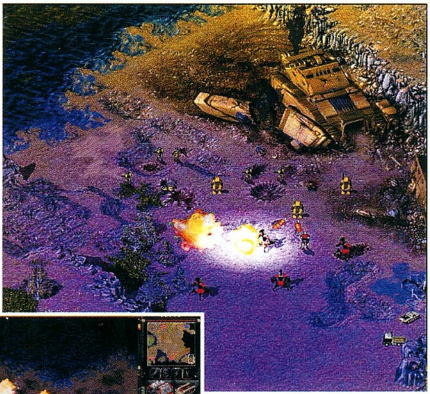
katonákat. Szaladjunk délre, majd várjuk meg, amíg a mutáns harcosok előjönnek a házakból, folytassuk az utunkat, de ne vigyük magunkkal a katonákat, inkább támadjuk meg a bázist őrző tick tankokat. Keressük fel a maradék két várost, s ne hagyjuk parlagon a pénzt rejtő csomagokat. Az időközben hozzánk csapódó harvesztert és katonákat irányítsuk vissza a keleti bázisra, majd támadjuk meg a Reapereket is. Osszuk két csoportba a gyalogosokat, majd két oldalról támadjunk. Amint átértünk a hídon, az erősítés megérkezik az északi városba. Helyezzük el a központi épületet, majd kezdjünk el rakétatornyokat telepíteni. Mindenféleképpen védjük meg a keleti bázist, négy-öt torony elegendő. Kezdjük el a Titánok gyártását, s telepítsünk egy második finomítót is. Amint megerősödtünk kissé, indítsuk meg a támadást a déli bázis ellen. Állítsunk hadrendbe két Juggernautot, ők lesznek a felelősek a lézertornyok lerombolásáért. A fedezetet 10 Titánnak kell biztosítani, s az sem árt, ha kéznél van egy APC tele mérnökkel. A bázist generátorok rejtik el a kíváncsi szemek elől, először ezeket lőjük ki. Foglaljuk el a központi épületet és a gyárat, majd szisztematikusan romboljunk le mindent. A gyárban építsünk néhány javítórobotot, s pofozzuk helyre a titánokat. A légierőt elfelejthetjük ezen a pályán, mivel rengeteg légvédelmi üteg áll készenlétben. A második NOD bázis a délnyugati sarokban található, bár előbb a cyborg kórházat kell megsemmisítenünk. Megfelelő anyagi háttér esetén az északi bázisra is telepíthetünk gyárat, s így a Titán utánpótlás innen is jöhet. Lőjük szét a kórházat, majd a két Juggernauttal támadjuk meg a déli bázist. Koncentráljunk a lézertornyokra, ezek javítása és újjáépítése rengeteg pénzbe kerül. Amint az ellenfél pénze elfogyott, indítsuk meg a végső nagy rohamot, s söpörjük le Cabalt a térképről. Amennyiben a küldetés nem érne véget, valahol elnéztünk egy föld alatti egységet.

FACTORY RECALL

Nagyon egyszerű küldetés. A vírussal megfertőzött GDI cyborgot kell bejuttatnunk Cabal kommunikációs központjába. Menjünk át a híd alatt, majd a hegyet megkerülve támadjuk meg a központot. Csekély ellenállás mellett romboljunk le mindent, majd a cyborgot vigyük be a kommunikációs épületek közé. Miután a bázis felrobbant, takarítsuk el a maradékot, majd építsük ki a bázisunkat. Az elülső bejárathoz három, a hátsóhoz két rakétatornyot rakjunk. Betonozzuk le a völgy alját, majd három betakarítóval kezdjük el a pénzgyűjtést. Ezen a pályán a bombázók a leghatékonyabbak. Derítsük fel a környéket, de ne kezdjünk harcolni. Gyártsunk le öt Titánt, majd vonuljunk el nyugati irányba a sziklafalig. Ott táborozzunk le, majd állítsunk fel két Juggernautot. Építsük ki a légiflottánkat, mely álljon hat, kétszer hármas csoportba beosztott bombázóból. Repüljünk be a nyugatra található bázis fölé, nézzük meg, hol vannak rakétatornyok. A Juggernautok lépjenek akcióba. Először a légvédelmi ütegeket vegyük célba, majd jöhetnek a drága épületek. Tíz perc alatt ki lehet forgatni a gépet a vagyonából. A légvédelmi ütegek kivégzése után jöhetnek a finomítók, ezzel meg is pecsételtük a bázis sorsát. Ezután már csak a takarítás maradt hátra, amit tíz Titán játszva elintéz. Nyugaton energiatermelőkkel körbevett generátor rejtőzködik. Ezt úgy vehetjük észre, ha egy jump jet infantryval fölé repülünk.

CORE OF THE PROBLEM

Ez az utolsó GDI küldetés. A feladat roppant egyszerű, meg kell semmisíteni Cabal főhadiszállását. A bázis felkutatásához el kell foglalnunk három kommunikációs épületet. Amint megérkezünk a pályára, szembekerülünk egy cyborg kommandóssal. Küldjük előre a bénító tankot, majd semmisítsük meg a cyborgokat. A két hídfő túloldalát NOD ágyúk védik, mindenféleképpen meg kell őket semmisítenünk. Keljünk át a jobb oldali hídon, majd építsük fel itt a bázisunkat. A jobb alsó sarokban elegendő tibérium található. Nem árt igyekezni a bázisépítéssel, mivel a NOD rakétazápor hamarosan megindul. Állítsunk fel rakétatornyokat, s ne feledkezzünk meg a légvédelemről sem. Állítsunk üzembe két finomítót, s legalább négy harvesztert. Koncentráljunk a légierőre, ezen a pályán ők lesznek a nyerők. Verjük vissza a NOD próbálkozásokat, de közben képezzünk ki öt mérnököt, s gyártsunk egy APC-t. Derítsük fel a terepet északnyugaton, s hamarosan megtaláljuk a NOD erők három finomítóját és a teli silókat. Koncentráljunk a bázisra. A bombázókkal semmisítsük meg a védelmet, majd gyorsan foglaljuk el az épületeket. Azonnal adjuk el őket, most még nem tudjuk megvédelmezni a bázist. A következő lépés legyen a rakéta-hídfőállás semlegesítése, amely keletre található, s meglehetősen jól védik. Fejlesszük ki az ionágyút, majd módszeresen romboljuk le a Sam állásokat. A bombázókkal nagyon vigyázzunk, nehogy leromboljuk a kommunikációs épületet. Pakoljunk tele egy APC-t gránátosokkal és mérnökökkel, majd foglaljuk el a rakétasilókat. Innentől fogva már csak a rendcsinálás maradt hátra. A fő bázis a rakétáktól északra található. Az elfoglalt bázistól nyugatra található NOD radar köré ki tudjuk építeni az előretolt bázisunkat. Ügyeljünk arra, hogy legyen elegendő Sam ütegünk, mivel az ellenséges légiflotta időnként megjelenik. Gyártsunk le tíz Titánt, majd rohamozzuk meg a fő bázist. A lézertornyokat bombázzuk le, majd törjük meg az ellenállást. Miután elfoglaltuk a második épületet, derítsük fel a folyón túli, északi részt. Sok a Sam üteg, ezért először vessük be az ionágyút és a rakétákat. A carryall vigye a mérnökökkel és gránátosokkal megrakott APC-t az utolsó épület mellé, majd törjük át a falat. Most még ne foglaljuk el. Fejlesszük fel a légierőnket 10 bombázóra, majd várjuk meg, míg az ionágyú és a rakéta feltöltődik. Foglaljuk el az utolsó épületet, s ne ijedjünk meg, amikor az óriásrobot megindul felénk. Ne álljunk le vele kötözködni, egyetlen lövéssel képes végezni bárkivel. Indítsuk el a bombázókat Cabal főépülete ellen, s amikor félúton járnak, lőjük ki a rakétát, és használjuk az ionágyút. A maradékot nyugodtan rábízhatjuk a bombázókra.



NOD
OPERATION REBOOT

Cabal központi egységének három darabját kell megszereznünk. Menjünk végig a térkép déli szélén, majd öljük meg a cyborgokkal a tibériumszörnyet. Foglaljuk el az APC-t, majd pakoljuk be a mérnököket és a cyborgokat. Szálljunk partra a templom közelében, majd intézzük el a GDI katonákat. Foglaljuk el a templomot, ott volt az első részegység. Menjünk északra, majd szedjük fel a raktár melletti ládát (használjuk az egyik cyborgot, így elit lesz a besorolása). A harmadik csomag északon várja az elszállítást, de előtte tisztítsuk meg a terepet, s robbantsuk fel a nyugati kaput. Kapjuk fel a harmadik csomagot, majd robogjunk vissza a kiindulási pontra.

SEED OF DESTRUCTION

A legfontosabb a láthatatlanság. Ne mutatkozzunk a GDI erők előtt, maradjunk mindig a háttérben. Javítsuk meg a hidat, majd a Toxic Soldierrel fertőzzük meg a civil lakosságot. Várjuk meg, míg a szörnyetegek végeznek a GDI katonákkal, majd vonuljunk be a következő faluba. Ott ismételjük meg a fertőzést, majd várjunk ismét. Ehhez a küldetéshez elegendő egy mérnök és egy Toxic Soldier. Kis idő elteltével a szörnyek szétrombolják a GDI bázist.

TRATOS' FINAL ACT

Első lépésként be kell juttatnunk a kémdroidot a bázisra. Öljük meg az utat őrző katonákat, s a bázis bejáratánál álló mutánst. Telepítsünk az útra egy Limpet Droidot, majd várjunk, amíg az újabb teherautó megérkezik. Foglaljuk el az erőművet és a kiképzőbázist. Lőjük szét a tornyokat, majd képezzünk ki néhány gránátost, aki megvédi az épületeinket. Küldjünk néhány mérnököt a teherautó által felfedezett területre, foglaljuk el, majd adjuk el az épületeket. A bázis területén még két teherautó mozog, ezekre is poloskát kell szerelnünk. Romboljuk le a kerítést, majd a lyukon keresztül csempésszünk be három kémrobotot, s helyezzük el őket a főúton. Hamarosan az egész bázist felderítjük. Foglaljuk el az északi gépgyárat és a két teli silót. Két Titánnal tisztítsuk meg az északi tornyoktól a terepet, majd foglaljuk el a három finomítót, lehetőleg akkor, amikor a betakarító is ott van. A főépület délre található. Hat energiatermelőt kell semlegesítenünk, ahhoz, hogy a Tratost védő energiakerítést offline tegyük. Amint ez megtörtént, pakoljunk tele egy APC-t cyborgokkal, majd küldjük be a bázis közepére. A gyilkoló gépek pillanatok alatt végeznek Tratosszal. Nagyon fontos, ne támadjuk meg a telepített radarokat, mert a küldetésnek azonnal vége.

MUTANT EXTERMINATION

A mutánsok ellopták a Tacitust, s ezért fizetniük kell. Telepítsük le a bázisunkat az első alkalmas helyen, s vegyük körbe kis lézertornyokkal. Fejlődjünk fel maximálisan, majd hozzuk létre a hat lopakodó tankból álló farkasfalkánkat. Keressük meg a mutánsok betakarítógépeit, majd végezzünk velük. A tüzérség segítségével romboljuk le a védelmet, majd vigyünk néhány mérnököt az ellenséges bázis közepére. Építsünk ki hídfőt, majd módszeresen romboljunk le mindent. A Tacitust szállító teherautó északon van, csak le kell vinni az evakuálási ponthoz. Az utolsó mutánst megsemmisítve a küldetés véget ér.

ESCAPE FROM CABAL

Meneküljünk északra, majd lőjük szét az utunkba kerülő Reapereket. Robbantsuk be az elhagyatott légi bázishoz vezető utat, majd vigyük be az egyik mérnököt. Csak az irányító központot kell megjavítanunk, s máris úton a segítség. A menekülőket vigyük el kerülő úton az északnyugati sarokba, ott vár minket a szállítójármű. Nem szabad leállnunk harcolni, mert akkor elveszítjük a küldetést.

THE NEEDS OF MANY!

Cabal árulásával a NOD főhadiszállás központi számítógép nélkül maradt. A közeli GDI légi bázison viszont működik egy EVA egység, ezt kell ellopnunk. A NOD lopakodó tankokkal derítsük fel a nyugati kisvárost, robbantsuk fel a teherautót (mindenkit felgyógyító csomag található benne), majd a folyó jegén visszafelé haladva keressük meg az alagút bejáratát (vigyázzunk az egyre vékonyodó jégre és a járőrökre). Derítsük fel a bázist, s keressük meg a radarközpontot. Ide kell bejuttatnunk egy mérnököt. Ennek a legegyszerűbb módja az, ha kijelöljük őket egy csoportba, beszállunk a földalatti APC-be, majd rábökünk arra a területre a GDI bázison, mely nincs lebetonozva (a radartól északra található ilyen). Gyorsan pakoljuk ki a mérnököket, s irány a radar. Elég, ha csak egy célba ér.

DETERMINED RETRIBUTION

Cabal központi épülete a környéken található. A küldetés lényege: elpusztítani a számítógépet. Amint megérkezünk, azonnal telepítsük le az ágyúkat, majd ássuk be a tick tankokat. Cabal katonái két oldalról jönnek, ne engedjük, hogy kárt tegyenek a központi épületben. Gyorsan építsük fel a bázisunkat, s húzzunk fel rengeteg Lézertornyot. Két lerombolt híd is található a közelben (nyugatra, és északkeletre). Vegyünk néhány harci helikoptert, majd a segítségükkel tisztítsuk meg a környéket a cyborgoktól (a helikopter egy feltöltéssel képes

elintézni a cyborgot). Amint megjavítottuk a hidakat, számíthatunk a rendszeres utánpótlásra. Időközben váratlanul rakétatámadás ért minket, nem szabad büntetlenül hagyni. A viszonylag gyenge védelmű rakétabázis tőlünk északnyugatra található. Készítsünk fel öt mérnököt egy APC-ben, majd derítsük fel a terepet lopakodó tankkal. A nagy lézertornyokat bontsuk le a helikopterekkel, majd foglaljuk el a három rakétasilót. Ettől a perctől kezdve mi dobáljuk a rakétákat Cabal bázisára. Ne lazsáljunk, vonuljunk inkább nyugatra. Hamarosan belebotlunk Cabal mester tibériumgyűjtő telepébe. Foglaljuk el, lehetőleg akkor, amikor a betakarítók is bent vannak az épületben. Az erős védelemmel rendelkező fő bázis délnyugatra található. Állítsunk fel szenzorokat (mobile sensor array), majd a távolból kezdjük meg a gépgyár és az erőművek bombázását. Használjunk ágyúkat, a légvédelem túl erős. A nyugati hídon rendszeresen kapunk tüzérséget utánpótlásként, ők pont elérik a bázis másik oldalát. Vigyünk öt bátor (botor?) mérnököt a bázis közepére, majd foglaljuk el Cabal főépületét. Innentől kezdve gyerekjáték az egész. Nyomuljunk előre, majd foglaljuk el mérnökkel az irányító központot (úgy néz ki, mintha civil épület lenne). Cabal persze megszökik, s megszórja a környéket rakétával. Jobb, ha távol maradunk a tűzijátéktól.

HARVESTER HUNTING

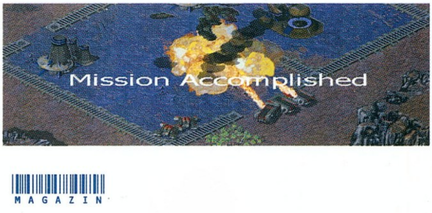
Az összes ellenséges betakarítógépet, silót és finomítót meg kell semmisítenünk. Gyártsunk le gyorsan öt motorost, majd vegyük körül a bázist tick tankokkal és tüzérséggel. Semmisítsünk meg a bázis közelébe merészkedő betakarítókat, majd látogassuk meg az északkeleti sarokban található falut öt tankkal, egy tüzérséggel és egy javítórobottal. Intézzük el a cyborgokat, majd robbantsuk fel a teherautókat (pénz van bennük). A fő bázis délen-keleten található, vegyük körbe tüzérséggel. Zárjuk le légmentesen, ne engedjük, hogy utánpótlás érkezzen. Kezdjük el lőni a bázist, de ne bántsuk a nagy lézertornyokat. Ezek jelen pillanatban nem működnek, mivel nincs hozzájuk elegendő energia. Osonjunk be a bázisba néhány lopakodó tankkal, majd lőjük ki a többi generátort. Hiába lőjük szét a bázist, Cabal pénze csak nem akar elfogyni. Koncentráljunk a silókra és a finomítókra, a többi épületet egyelőre ne bántsuk. Derítsük fel a terepet, s hamarosan rábukkanunk a kisebb bázisra északnyugaton. Ennek a védelme meglehetősen csekély, néhány tank simán le tudja rombolni. Amint a silók, a harveszterek és a finomítók elfogytak, a küldetésnek vége.

THE CORE OF THE PROBLEM

A GDI befejezéshez hasonlóan ez úttal is Cabal főhadiszállását kell megsemmisítenünk. A különbség csak annyi, hogy most kicsit nehezebb dolgunk lesz, mivel nincsenek bombázóink. Kezdésképp támadjuk meg rögtön a cyborgokat, majd amikor az utánpótlás megérkezik, az egyik mérnökkel javítsuk meg a hidat. Foglaljuk el a barakkot, majd tisztítsuk meg a környéket az ellenségtől. Kezdjük el felépíteni a bázist. A bejárathoz tegyünk két finomítót, s legyen még legalább két betakarítónk. Északon meglehetősen nagy tibériummezők találhatók, a gond csak az, hogy nagyon messze vannak. Rejtsük el az épületeinket a kíváncsi szemek elől, majd telepítsünk nagy lézertornyot a folyó felőli oldalra. Ez azért kell, mert Cabal légpárnásai innen jönnek, s különben büntetlenül rakétázhatnának. Építsük ki a bázist hídfőnek, s innen foglaljuk el a többi épületet (silók és finomítók). A radart és a láthatatlanság-generátort ne bántsuk, ez csak Cabal energiáját fogyasztja. Délen található egy bázis, mely láthatatlanságba burkolózik. Vigyük a felderítő radarunkat felette lévő sziklára, majd romboljuk le a légierővel a generátorokat. Mérnökökkel foglaljuk el a bázist, majd adjunk el mindent. Az erős légvédelmi fedezettel rendelkező rakétasilók a délkeleti sarokban találhatók. Ennek ellenére derítsük fel a környéket, hiszen csak így tudunk a föld alatt a radarközpont közelébe férkőzni. A második központot vörös tibérium veszi körül, oda nem lehet egyszerűen bejutni. A vadászgépekkel öljük meg a tibériumot termelő szörnyet, s a mező rövid időn belül visszahúzódik (kicsit hasonlít Sarlaccra a Jedi visszatérből). Három központot kell elfoglalnunk, de ne kapkodjuk el. A robot ugyanis megindul, s azt nem tudtam feltartóztatni. Építsünk 25 Banshee-t, majd vigyük be az utolsó mérnököt.

Banshee-kból álló légiflottánkat, majd tisztítsuk meg az északi ellenséges bázist a veszélyes elemektől. Pakoljunk be öt mérnököt egy APC-be, majd gyártsunk le egy nagy lézertornyot, de egyelőre ne tegyük le. Foglaljuk el a mérnökökkel a két északi gyárat, majd rögtön rakjuk le a lézertornyot. Azonnal lássunk neki a légvédelmi ütegek felépítésének, mivel Cabal bombázói hamarosan betoppannak. Használjuk ezt a Indítsuk el a vadászokat, majd lőjük ki a rakétát. Koncentráljunk a hátsó toronyra, az egy lövéssel képes leszedni egy repülőt. Ezután bombázzuk szét az első tornyot (az csak a szárazföldi egységekre veszélyes). Vigyünk oda néhány lángtankot, azok gyorsan végeznek a főépülettel. Nem fontos mérnökökkel megoldani a küldetést, nekem sikerült kilőnöm a kerítést egyszer rakétával is.

Mocsy
mocsy@vogel.hu



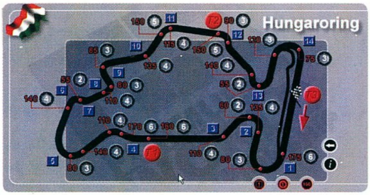
SAMSUNG
SyncMaster 531TFT
Az elegancia örök.
A Samsung TFT LCD monitorok minőségükkel és megjelenésükkel
még a lenyűgöző irodák harmóniáját is teljesebbé teszik.
Az elegáns dolgok jöhetnek akár a múltból, akár a jövőből...
Syncmaster TFT LCD monitorok
SAMSUNG
monitorok

GRAND PRIX WORLD

StartBox

Fejlesztő: MicroProse
Kiadó: Hasbro Interactive
Web: www.microprose.com

Mondd csak, elgondolkodtál már azon, vajon mi lenne, ha nem Schumi vagy Mika bőrébe bújva élnéd át a Forma 1 világának izgalmait, hanem bepillantva a kulisszák mögé vállaidra vennéd a csapat vezetésének nem mindennapi terhét? A szponzorok felkutatása, szerződések kötése, a mérnökök, szerelők igazgatása, a technikai fejlesztés felügyelete, kapcsolattartás a beszállítókkal, a pénzügyek rendezése, a versenyek irányítása – hogy csak néhányat emeljek ki a feladatok közül – mind-mind rád vár, ha elmélyedsz a Microprose Grand Prix World nevű „játékában". Miért tettem idézőjelbe? Azért, mert ez a való élet szimulációja, mindenféle fikció és mágia nélkül, amit a dobozon található „official product" felirat is csak erősít, tehát a GPW-ben valós csapatok és személyek szerepelnek.



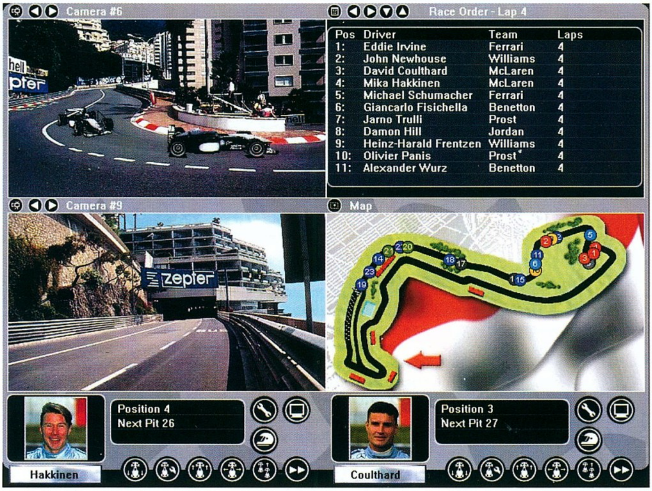
Az tény és való, miszerint nálunk a manager típusú programok nem igazán népszerűek, én nem is hallottam még senkit sem lelkendezni valami hasonlóról. Ha jobban belegondolunk, akkor ez kissé meglepő, hiszen ezek a játékok főként a két legkedveltebb sportágban, a labdarúgásban és a Forma 1-ben születtek, s az ezek alapján készültek a játékpiac meghatározó szegmensét alkotják.

Úgy gondolom, először a meglepetésekkel kezdem a leírást, mert bizony akadt egy-kettő a GPW-vel kapcsolatosan. Az első akkor ért, amikor a neten első nekifutásra semmit sem leltem vele kapcsolatban, ami annál is furcsább, mivel dobozos, bolti példánnyal van dolgunk. Lehet, hogy a Microprose még nem tud róla?

Másodszor akkor esett le az állam, amikor előkerült a 96 oldalas kézikönyv, amelyből pontosan 84 oldal csak a játék kezelésével foglalkozik. Forgattam, lapozgattam, s feltettem magamnak a kérdést: Mi jelent könnyebb feladatot: Megtanulni a játék kezelését, vagy Brazil kezéből elcsenni a sörét? (Ha érdekel, egyelőre kitérő választ adtam.) Végül arra a megállapításra jutottam, hogy a kezem ügyében tartom a könyvecskét, s ha nem értek valamit, hát fellapozom. Nos ebből szinte véget nem érő lapozgatás lett, de ne szaladjunk előre, hiszen most jön a telepítés, amely sikeresen le is zajlott, majd az első igencsak komótos indítást követően aranyos kis hibaüzenetet kaptam: A GPW csakis 16 bites színmélységre beállított Windows alatt hajlandó elindulni, mintegy fricskát mutatva a Viperen leledző 32 MB RAM-nak. Mostanság ez bizony nem semmi, a készítők minden bizonnyal nosztalgiába estek, vagy úgy vélték, a tisztelt felhasználó bosszantása hozzátartozik a játékélményhez.

Kesergésből most ennyi legyen elég, nézzük, a program megnézése, bár most még nem sok érdekeset rejt számunkra. Válasszuk ki a szponzorokat, hármójukat mindjárt invitáljuk is meg az első versenyre. Most már van némi pénzünk (mert ugye nem zúdították a teljes büdzsét a nyakunkba), s ha kedvünk tartja, nézzünk szét a csapat háza táján: cserélhetünk mérnököt, designert, akár pilótát, feltéve, ha meg is tudjuk fizetni, illetve a csapat nem vétózza meg. Belenyúlhatunk a fizetésekbe is, bár a csökkentést az érintettek nem igazán díjazzák. Mindezek után építsünk autót, s ha még maradt pénzünk, elkezdhetjük a következő szezonra szánt gép fejlesztését, persze megint ezerféle szempont alapján osztogatva a stekszet. Ha unnánk már a sok babrálgatást, akár fejest is ugorhatunk a versenybe, lesz, ami lesz. Ez már számunkra jóval izgalmasabb,

mit tud nyújtani. Kezdéskor ismerkedhetünk a Forma 1-es univerzummal mintegy tizennégy szempont szerint, kezdve a pontozással, a csapattal, a versenyzőkkel, a motorokkal, gumikkal, egészen a financiális tudnivalókig. Mindenképpen érdemes átrágni magunkat rajta. Ha ezzel megvolnánk, válasszunk csapatot az 1998-as esztendő tizenegy istállója közül. Az első dolgunk ugye a posta



mégiscsak a futam az igazi. Az nem volt kérdéses, hogy melyik csapatot választom, mindig is vonzódtam az ágaskodó lovakhoz. Szóval, az időmérő edzés előtt megtekinthetjük az indulók listáját, az időjárás-jelentést, ami után a versenygép adatai (motor, gumik, felszerelések) következnek, legvégül a boxtaktikát módosíthatjuk. Először Eddie-t küldtem ki, egész jó időt futott, amit Schumi csak harmadszorra tudott megfejelni, de végül is az első helyet megszerezte. Szegény Eddie-vel véletlenül jól kiszúrtam, az adatok böngészése közben elfelejtettem behívni a boxba, így száraz tankkal kénytelen volt

meglátogatni a füvet, másnap mindazonáltal a harmadik rajtkockából indulhatott. A versenynapon szakadt az eső, Schumi jól rajtolt, hagytam, hogy a saját feje után menjen. Itt jegyezném meg, verseny alatt ikonok segítségével utasíthatjuk a pilótákat (persze külön-külön) a boxbeállásra, az előzés forszírozására, a mögötte jövő elengedésére, a pozíció megtartására, esetleg a nyugodt autókázásra. Négy ablakban követhetjük nyomon az eseményeket: az első a TV-közvetítés, a második a kiválasztott versenyzőt követi. A harmadik már jóval bonyolultabb, itt láthatjuk a versenyzők sorrendjét, a kiesetteket, az egyes köridőket, infókat a pilótákról és a gépekről (ki van a boxban, van-e az autónak hibája, az esetleg érvényben lévő zászló, az üzemanyag mennyisége, a pálya, a motor és a gumik állapota, a szélsebesség stb.); a negyedik pedig a térkép, ahol kis színes, számozott korongok jelképezik az autókat. Tehát, Schumacher vezet, majd a tizenkettedik körben kap tíz másodperc büntetést, mert figyelmen kívül hagyta a sárga zászlót. Értetlenül meredtem a képernyőre, hiszen ennyi kör alatt szinte lehetetlen leköröznöi valakit, főleg Melbourne-ben, amely az egyik leghosszabb pálya. Vissza is esett a tizenkettedik helyre, ahonnan hamarosan a nyolcadikra ugrott, aztán onnan

egy tapodtat sem előrébb. (Ne feledjük, Schumi esőmenő!) Végül a boxtaktika mentette meg, míg a többiek a huszadik kör környékén kezdtek beállni, én viszont csak egyszeri látogatást engedélyeztem. Legnagyobb szerencsémre az eső éppen a beállás előtt állt el, mire a pilótám követelni kezdte a száraz gumikat, s meg is kapta őket. A riválís istállók pedig mehettek be újra. Innen egyenes út vezetett a győzelemig. Eddie-vel megint csak a bajom volt, már a kerékcserét követő körben nyafogni kezdett a hátsó szárnya miatt, amely körönként bő négy másodperces hátrányt jelentett. Kénytelen voltam megjavíttatni, de nem sokáig bírta, s kiesett. Érdekes, ezt más versenyen is eljátszotta velem. Másnap a postám tele volt gratulációval, illetve a FIAT vezetőinek rosszallásával: Milyen dolog tesztelés nélkül a ringbe szállni?

A játék felépítését nem is ecsetelném tovább, mert ha mindenre ki szeretnék térni, akkor bizony „Grand Prix World Különszám"-ot kellene kiadni, ez ugyebár pediglen lehetetlen. Néhány hibáról még szólnom kell: Számomra rendkívül bosszantó, hogy a Ferrari csapatot igazgatva a menüpontokban a Ford Zetec motor képét, vagy az Arrows team kerékcseréjét kell néznem. Ha már Ferrari, akkor legyen minden Ferrari! A Michelin gumigyár nem tudom, hogy miként került a 98-as évadba, ha az emlékezetem nem csal, ekkor már csak a Good Year és a Bridgestone szállított abroncsokat.

Most már csak a „Mennyire szép?" és a Hogyan szól?" kérdésekre válaszolnék: Mivel a játék tulajdonképpen egyetlen nagy menürendszer, ezt nem volt nagy művészet szépen elkészíteni. A mozgóképek viszont meglepően jók, de sajnos 3D-kártya kötelező! A hangokkal sem akadt különösebb gondom, legfeljebb verseny alatt kapcsoltam ki a gépek moraját, mivel ezek hangereje nem szabályozható, s gyakran lefedik a hangzó információt. Az „options" egyébként is egy cseppet szegényes.

Összefoglalva: Roppant összetett, mégis remekül játszható a GPW. Kissé időigényes, de kellemesen csalódtam benne, számomra ez a rövidke tesztelés is rendkívüli élményt jelentett.

Tony

FORMULA 1 CHAMPIONSHIP 2000

StartBox

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.easportsf1.com

ÚJRA ITT VAN, DE MÉGIS ÚJ AZ „EA SPORTS" ISMÉT HALLAT MAGÁRÓL!

Még a C64-es időkben anno, a számítógépes játékok őskorában alakult meg az a cég, mely kezdetben olimpiáival (nyári, téli és ősember), később pedig egyre szerteágazóbb játékaival indult el a világhírnév felé. Nevét mindössze három betűből álló betűszóval jelölték, de a kezdők kedvéért alatta le is írták azt: „Electronic Arts". Az 1990-es évek végére a konkurenciához képest matuzsálemi kort megélő kiadó neve az utóbbi évek folyamán a sportjátékok rajongói számára fogalommá vált. Ezzel párhuzamosan jobbnál jobb autó- és motorszimulátor programokat is megjelentettek: elég csak a „Sports Car GT"-t, a „Need for Speed" sorozat legújabb részét (Porsche Unleashed) vagy akár a „Superbike 2000"-et megemlítenem.

Legújabb, természetesen sikerre született programjukat azért is előzte meg nagy várakozás, mert bármennyire is furcsa kimondani, de ez az óriáscég még nem jelentetett meg saját fejlesztésű Forma-1-es szimulátort. Ennek okát azok a kiadók szolgáltatták, amelyek a Nemzetközi Motorsport Szövetségtől (FIA) a száguldó cirkusz „megfilmesítésének" jogait licencelték és kezükben tartották. 1999-ben azonban történelmi fordulatra került sor, hiszen az EA – pénzt nem kímélve – exkluzív jogokra tett szert: ennek értelmében a 2000-es év folyamán ők adhatják ki az egyetlen olyan programot, mely az aktuális év adatbázisát (pályák, versenyzők, csapatok, autófestések) tartalmazza. Ez a tény első hallásra szinte behozhatatlan előnyt jelent. Lássuk, sikerült-e belőle megfelelő tőkét kovácsolni.

MENÜK, MENŐK ÉS MANÓK

Az installálás után, a programot elindítva komoly hiányérzetem támadt. Ez a játék nem kevesebbet vállalt fel ugyanis, minthogy a világ autósport-szerelmeseit a gép elé láncolván tartsa fogva. Ehhez képest szinte mellbe vágott az a tény, hogy a játék semmiféle statisztikai adatot nem tartalmaz sem a versenyzőkről, sem az istállókról, de ami a legfurcsább, még magukról a pályákról sem! Ez bizony nálam fekete pontot jelent!

A menükben tallózva először rövid videó-bejátszást tekintettem meg a cég többi, 2000-es sorszámmal ellátott programjáról. Majd saját játékost hoztam létre, mely név alá a gép játékom során el fogja menteni a legjobb, edzésen illetve versenyen elért köridőimet. A nehézségi szint beállításakor kezdésnek bekapcsolva hagytam a blokkolásgátlást és az automata váltót, az ellenfelek tudásszintjét pedig a valósághoz képest 85%-osra helyeztem. Az alapvető szabályokat illetően külön meghatároztam a tesztnapra, a gyors versenyre és a nagydíjra vonatkozó beállításokat (verseny hossza, felvezető kör, benzinfogyasztási, gumikopási és meghibásodási mutatók stb.). Kalibrálás után beprogramoztam a géphez csatlakoztatott kormányom (ősi Thrustmaster T2) gombjait, majd meghatároztam a grafikai részletességet (felbontás, látómező hossza, versenyautók részletessége, különböző tereptárgyak kirajzolása, visszapillantó tükör, különleges effektusok stb.), végül pedig a hanghatások menübe néztem be.

Amint úgy gondoltam, hogy minden kényem-kedvem szerinti, máris beléptem a tesztnap menübe. Itt gyengébb autót választottam ki (Jaguar), majd az egyik kedvenc pályámat (Monza), és türelmesen várakoztam a töltés alatt. Amint megkaptam az irányítás lehetőségét, neki is vágtam a jól ismert célegyenesnek: már az első kanyarban meglepetés ért. Egyrészt minden erőmmel azon voltam, hogy bedöntsem a kasztnit a kanyarban – valaki tehetne már valamit a beidegződések ellen, avagy ennyit tesz egy hét intenzív Superbike? –, másrészt pedig nehezen tudtam megbarátkozni azzal a ténnyel, hogy egy-egy rosszul sikerült kanyarvétel után csak pörög-forog alattam az autó a füvön. Alkalmazkodási kúrámat végül Frentzen mögött töltöttem; két körön keresztül követve őt a fékezési pontokat és a kanyarvételt sajátítottam el. Időközben nézegettem a grafikát, mely 800*600-ban tündökölve szépnek tűnt, csak a sebességével nem voltam kibékülve. Öt kör után nem bírtam tovább cérnával, visszaléptem a főmenübe, majd elindítottam a gyors versenyt. Természetesen most is Monzára szavaztam, de az autót leváltottam Barrichello Ferrarijára. Egyből szembe tűnt, hogy a két motor hangjai teljesen megegyeznek, e tény fölött még nem is tudtam napirendre térni, amikor újabb megrázkódtatás ért: csodaszép verseny helyett diafilmet kezdtem megtekinteni. Csodás állóképek követték egymást, az autóm teljesen irányíthatatlanul hánykolódott, míg végül De la Rosa autója elé nem perdült. Az ütközés erejétől gépem jobb első kereke a falnak

csapódott, és első légterelője azonnal leszakadt. Morogva léptem ki, jelentősen butítottam a grafikán, és bekapcsoltam a sérthetetlenséget is (gyakorláshoz tökéletes). Visszatérve egy fokkal kedvezőbb látvány fogadott: a program futása csak néha lassult le, igaz, akkor nagyon. Amint teljesítettem az előírt 6 kört, azonnal meg is tekintettem az elmentett visszajátszást. Meg voltam elégedve az itt nyújtott szolgáltatásokkal (zoom ki-be, forgatás jobbra-balra és fel-le), bár szívem szerint egy-két további kameranézet nem ártott volna. Itt, az előző futamon nyújtott teljesítményemet visszanézve tudtam először kielemezni a grafikát. Több elem és megoldás is ismerősként köszönt rám, hamar rá is jöttem, miért. A *„Sports Car GT"*-t is ugyanez a grafikai motor mozgatta (azaz örökölte jó és rossz tulajdonságait is), időközben megtanult azonban sérüléseket megjeleníteni. Az autók szépen csillogtak, de a rajtuk szétkent textúrák nem nyerték el tetszésemet. A vezetők élethűen tekergették a kormányt és döntögették a fejüket a megfelelő irányba. Hihetetlen, hogy a banálisan festő lombkoronák és hirdetőtáblák mennyire lerontották az amúgy pozitív összképet! Néhány, pár körös versenyhétvége után pedig kiválasztottam az igazi nagyágyút: Gaston Mazzacane Minardijába pattanva vágtam neki a teljes évadnak!

VIRSLI ÉS BAJOR SÖRKERT

Elragadtatásom fejeztem ki, amikor észrevettem, hogy a gép által vezetett sofőrök mennyire intelligensek (lehúzódnak az ideális ívről, amikor éppen gyors kört futok az edzésen), a boxutcából a fülemre szóló hang milyen tökéletes és észrevételei mennyit segítenek. Az autókon igen sokrétű beállításokat végezhetünk el (leghasznosabban a szárnyakat és a sebességi fokozatokat állítgathatjuk), minden bütykölésre hajlamos játékos kellően kiélheti magát. A pályák és az autók megjelenítéséről csak szuperlatívuszokban beszélhetek, a minden nézetből funkcionáló visszapillantó tükör pedig egyszerűen fantasztikus.

Hibák is akadnak persze bőven: nincs eső, rengeteg bug maradt a visszajátszások megtekintésében, a már

említett adatbázis totális hiánya, az erőviszonyok rosszak (Häkkinen és Coulthard az erős középmezőnyt képviselik), egyen-motorhang (EA!), egyszerre csak egy idényt játszhatunk, nincsenek zászlót lengető pályamunkások, a felvezető autó hiányzik, a boxban álló szerelők megvalósítása igen fura, és még komoly erőmű is szükséges a játék futtatásához.

Nos, nekem eddig az idei Forma-1-es szezon mindkét versenye dögunalmasnak tűnt. Tudom jól, hogy a tömegek végre azt kapják, amire vágytak, de Schumi győzelmei engem egyáltalán nem tudtak lázba hozni. Nem láttunk ugyanis versenyt, csak békés körözgetést. Pontosan ez az, amire ez a játék jó: átírhatjuk vele a még le nem futott futamokat, garantáltan sokkal izgalmasabbak lesznek. Az ellenfelek okosak, mindenki hibázik vagy hibára késztethető, a pályák (köztük az idén debütáló Indianapolis) csodálatosak, az irányítás nehéz, de kellő gyakorlással és jó kormánnyal bele lehet jönni: mindent egy lapra téve nekem tetszett, de teljesen nem vett le a lábamról. Igazán kíváncsian várom Crammond bácsi válaszlépését. Mindenesetre az EA második helye már garantált.

Dauby
tamas.daubner@renault.com

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.formula1.com
www.webf1.net
www.f1-grandprix.com

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	10/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

82

PII300, 32MB RAM, 500MB HDD, D3D

RALLY MASTERS

StartBox

Fejlesztő: Digital Illusions
Kiadó: Infogrames
Web: www.rallymasters.com

Sokan, és régóta várjuk. Az Infogrames üdvöskéje, a Rally Masters most végre arany CD-n megérkezett a szerkesztőségbe, hogy a megfáradt cikkíró leadás utáni pihenésbe vetett reményeit egy hétvége erejéig mindenképpen szertefoszlassa.

Az már bizonyos, hogy a cikk hangvitele eltér majd a megszokottól, leginkább a „kesergő" alcímet adnám neki. Az indok egyszerű: A RM ebben az állapotában nem teljesen váltotta be a hozzája fűzött reményeimet. Már számtalanszor leírtam: nem szeretem a demókat, a bétákat stb., mert ugyan a játékleírás szó szerepel a lap oldalán, én mégis jobban kedvelem a „teszt" kifejezést, hiszen minden játék megmérettetik a cikkíró tolla (billentyűzete) nyomán. Ilyenkor elgondolkozom, mi van, ha az általam felrótt hibák a boltba kerülő példányokban kijavításra kerültek?

Nem tudom, hogy a játékok fejlesztésekor mi a cél, a „Csináljunk már valamit!", vagy a „Készítsünk jobbat, mint a konkurencia!" elve dominál, számomra az utóbbi lenne a természetes. Mégis, ha visszatekintünk az elmúlt évek termésére, születtek ugyan kiemelkedő alkotások, de még ezek sem hibátlanok. A grafika egyre inkább megüti az elvárt színvonalat, a processzorok és a videokártyák elképesztő sebessége egyre jobban legyűri az akadályokat. Azonban a megjelenítés hiába gyönyörű, ha a fizikai modellezés csapnivaló, lásd: Ford Racing. Szenzációs ötletek látnak napvilágot, mint a Spirit of Speed 1937, a Le Mans 24 Hours, vagy a jelen cikk tárgyát képező RM. Az SoS 1937 játszhatatlanul lassú, a Le Mans szimulációja igencsak középszerű. Az is elképesztő, hogy manapság, a 32MB-os grafkártyák idején vannak olyan játékok is, amelyekben nincs műszerfal-nézet, esetleg kénytelen az ember egyetlennel beérni az összes típusban! Jó, később lelkes egyének faragnak mindenféle kiegészítőt, de nem lóg mindenki egész nap a neten.

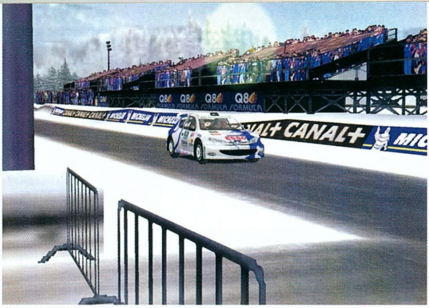
Súlyos gond az időjárás is: Elered az eső, az aszfalton semmi nyoma, a szélvédőről már ne is beszéljünk, pedig évekkel ezelőtt, a Network Q Rallyban egész tisztességes ablaktörlő működött. Este a fényszórók fénye halovány, ha megvannak egyáltalán.

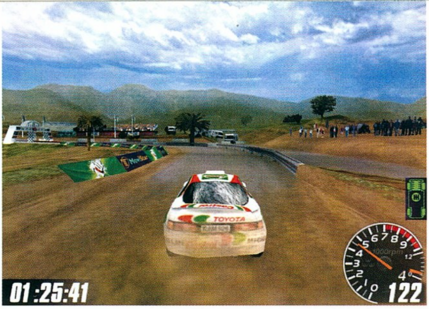
Fizikai modellezés: Ez a játékok legkritikusabb része. Ülsz a több száz lóerős gépben, lepadlózod, aztán semmi rázkódás, pörgő kerekek, úgy indulsz, mintha dróton húznának. Száguldozol a pályán, az egyik esetben padlógázon végig tudsz menni, a másik játékban pedig csúszkálsz, mintha jégpályán autóznál. Az ellenfelek viszont úgy kanyarodnak, hogy azt hiszed, sínen közlekednek. Ma már legtöbbször az autók törnek, ellenben ritkaság, ha ez túllép a vizuális megvalósításon, s befolyásolja a jármű viselkedését is. A készítők szeretik elnagyolni a gépek beállítását, számomra ezzel szemben fontos a pályához, a vezetési stílusomhoz leginkább illeszkedő beállítások elvégzése.

A hangok terén sincs minden rendben, pedig ez tűnik a legkönnyebbnek, főleg ha hivatalos (official) verzióval van dolgunk. A 3D-s hangzás kötelező, s azt is elvárom, hogy a gépeknek más és más legyen a hangja.

Gondolom, felmerült a kedves olvasóban, miért is untatom ezekkel a gondolatokkal? Nos, mindezek támpontot nyújthatnak az értékelésekhez, mintegy „magyarázzák a bizonyítványt", amely a legtöbb esetben bizony nem éppen kitűnő.

Mindezek után nézzük magát a játékot. Michelin Rally of Champions. Szégyen, de néhány napja az elnevezés még nekem sem mondott semmit, pedig rendkívül izgalmas versenysorozatról van szó, melyet az 1986-ban, a Corsica Rallyn tragikus körülmények között elhunyt Henri Toivonen emlékére hívták életre. Először csak a rallyvilág nagyjai, tavaly már Le Mans-i győztesek, GP és Superbike bajnokok is rajthoz álltak. A küzdelem rafináltan kialakított, összehajtott nyolcashoz hasonló, kétsávos zárt pályán zajlik, ahol a versenyzők két kört tesznek meg, a kialakításból adódóan egyet a belső sávon, egyet pedig a





külsőn. A pályák felülete legtöbbször földes-kavicsos, a rajthely környékén aszfaltozott, de a svédországi behavazott, jeges futam sem hiányozhat. Megtervezésükben minden idők legeredményesebb hölgyversenyzője, Michelle Mouton is szerepet vállalt. A viadal kieséses alapon folyik, egyszerre két pilóta áll rajthoz, s legfeljebb három futamon döntik el az elsőséget. Két nyert kör szükséges a továbbjutáshoz. A versenyek januártól novemberig nyolc helyszínen kerülnek megrendezésre, ezekből a játékban hat található. Tudni kell róluk, hogy némelyik pálya igencsak keskeny, magas szegéllyel, így a fordulókat szűken kell venni, ami kellőképpen megnehezíti a versenyzők dolgát.

Az RM felépítésére nem szeretnék sok szót fecsérelni, a szokásos „single race” és bajnokság mellett a „Race of Champions” választható, ez rögtön a mélyvíz, mert a legnevesebb ellenfelekkel kell megküzdened.

A bajnokság többféleképpen is játszható, a „Rally Masters Championship” tulajdonképpen a Michelin ROC, minden futamon más és más autóval kell legyőznöd az ellenfelet. Az autók közül hiányzik a Formula France, s legnagyobb sajnálatomra a Mitsubishi EVO V is. Autózható viszont a Lancia Delta Integrale, a Toyota RAV 4, a Celica GT4, a Corolla WRC, a

Renault Megane F2, a Peugeot 205 T16, a 206 WRC, a 306 Maxi, a Ford Escort Cosworth és WRC, a Skoda Octavia, és nem maradt ki az Autocross Buggy sem. Persze, nem minden módban érhető el az összes autó, némi átfedés azért tapasztalható. A „Rally Masters Challenge Cup” sem kevésbé izgalmas, ebben három, egyforma géppel induló vetélytárssal kell megküzdened, de már hagyományos, utcai, erdei pályán. A harmadik bajnokság a „Rally Masters Trophy” nevet viseli, ez tulajdonképpen a klasszikus rally. Míg a Michelin ROC nappal, tiszta időben zajlik, az utóbbiakban eshet az eső, a hó, és száguldozhatsz szürkületben, illetve éjszaka is. Meg kell még említenem a „Time Attak” módot is, ez csupán gyakorlás. A multiplayer részből hiányolom az osztott képernyőt, mint a legegyszerűbb kétjátékos módot.

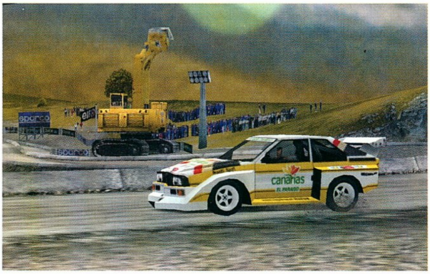
Az értékelést a grafikával kezdem, mivel ebben találtam a legkevesebb kivetnivalót. A kameraállások száma kielégítő, van műszerfalnézet is, bár kissé elnagyolt és szögletes, de minden autó megkapta a maga belsőjét, ami roppant dicséretes! Rosszallásomat kell kifejeznem amiatt, hogy sem a műszerek, sem a visszapillantó tükrök nem élnek, pedig a Challenge kupában az utóbbiak jól jönnének. A kidolgozás hajszálnyival elmarad a Ford Racing mögött, de mindenképpen látványos, sőt: gyönyörű. Az autó koszolódik, a betört fényszóró nem világít, s még a tolatólámpák is működnek. Nem akarom ragozni, a képek remélem, magukért beszélnek. A visszajátszást sem feledhetem, hiszen igen jól kivitelezett, s korlátlan számban rögzíthető. Az sem mellékes, hogy 1024x768-as felbontásban 300-as procival és sima TNT-vel is zokszó nélkül futott.

A fizikai modellezés már több kívánnivalót hagy maga után. Mivel a cikk írásának pillanatában a hivatalos honlap még nem volt készen, s a fejlesztő Digital Illusions weboldalai is svéd nyelven próbálták tájékoztatást adni, így egyelőre talány, hogy mennyire szánták a készítők szimulátornak az RM-et. Az autó beállításai nincsenek túlbonyolítva, automata és kézi váltó, az áttételeket normál, nagy végsebesség és nagy gyorsulás alapján választhatod ki, nem pedig fokozatonként. A talaj alapján dönthetsz a gumikról, illetve beállíthatod a lengéscsillapítás keménységét, és kész. Kissé kevés, de legalább nem tölt órákat az ember a gép piszkálgatásával, s a laikusok is jobban kiigazodnak rajta. Sajnos az elindulás és a kanyarvétel sem olyan jó, mint az SCGT-ben, de lehetne rosszabb is. Mindenesetre jól reagál a kormánymozdulatokra, még billentyűzetről is kellemesen irányítható, nem csúszkál feleslegesen. Hibaként muszáj megjegyeznem, a körök számát nem lehet megváltoztatni. A törések kielégítők, egyrészt láthatóak is, másrészt a futómű sérülésekor a gép elhúz, a motort ért károsodás pediglen csökkenti a végsebességet.

A hangok egyetlen, de bosszantó negatívuma: Minden autó azonos hangon duruzsol.

Összegzésképpen elmondhatom, hogy annak ellenére, hogy többet vártam a programtól, a rövidke együtt töltött idő alatt nagyon megkedveltem. Korántsem tökéletes, ellenben jó vele játszani, mindenképpen „szőke”. Bátran állíthatom, kötelező darab!

Tony

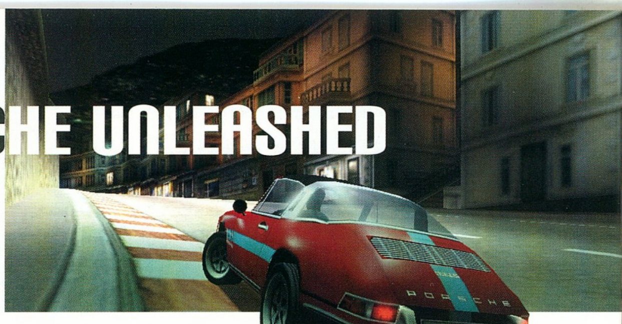


GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5

PII266, 32MB RAM, 170MB HDD, D3D

85

NFS: PORSCHE UNLEASHED



StartBox

Fejlesztő: Electronic Arts
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.needforspeed.com

BEVEZETŐ HELYETT

„Köszöntöm az itt helyet foglaló „Need for Speed"-rajongókat. A mai összejövetel célja új játékunk ismertetése, kipróbálása és tapasztalataik összegzése. Ez az ötödik NFS-játék, mely szakít az eddigi hagyományokkal, és kizárólag egyetlen autómárkára koncentrál: a Porschéra. Összesen mintegy 80 különböző modellt vezethetnek majd, 9 országúti (lásd NFS I.) és 5 zárt versenypályán. Újdonságként megjelent az autógyártó cég teljes történelmének végigjátszása (**evolution**) és a gyári tesztpilóta szerepébe is belebújhatnak (**factory driver**). Ezen kívül egyjátékos módban lehetőségük van kieséses rendszerű bajnokságot (**knockout**) vagy gyors versenyt (**quick race**) játszani. Természetesen a jól bevált hálózati játék is létezik. Uraim, kérem Önöket, foglalják el helyeiket a gépek előtt! Várom véleményeiket. Jaj, elnézést, valamit elfelejtettem: a rendőri üldözéses versenymódot (hot pursuit) ne keressék, nem tudtuk összeegyeztetni a játék profiljával, ezért ezt ebben a részben nem szerepeltettük. Kellemes ismerkedést!" EA marketing-szóvivő

OPCIÓK

Természetesen az előző bekezdés teljes egészében fiktív. Miután megnéztük a hangulatos, de kicsit bárgyú intrót, és létrehoztuk játékosunkat, már a főmenüben találjuk magunkat. Mint azt már mindenki megszokhatta tőlem, én soha nem indítok el úgy játékot, hogy előtte ne konfiguráltam volna mindent igényeimnek megfelelően. Most sincs ez másként: az opciók között először a hanghatásokat állíthatjuk be. Furcsa módon a zenebona hangereje csak egy csúszkán változtatható, azaz ha verseny közben nem akarunk zenét hallgatni (nem is szabad!), akkor a menükben bóklászva sem szól majd. Továbbhaladva a kontroller menübe

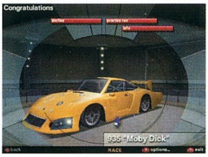
érünk; aki kormánnyal rendelkezik, mindenképpen használja azt: nekem nagyon bevált. A fennmaradó funkciókat (duda, fényszórók ki-bekapcsolása, irányjelzők, vészvillogó stb.) a billentyűzetre helyeztem. A kameranézet menüben meg kell határoznunk a négy nézet nekünk megfelelő sorrendjét, természetesen az alapbeállításunk az első helyre jelölt kamera lesz. A grafika részletességét viszonylag kevés pontban állíthatjuk be. Számoljatok azzal, hogy a megjelenítést „640*480*16 bit"-re helyezve, maximális részletességgel, 7 ellenféllel és forgalommal, műszerfalas nézetből vezetve minimum Celeron 300 szükséges (nem is szólva a memóriáról és a grafikus kártyáról). Egy szó, mint száz, a játék hardverigénye nagy. Utolsóként térjünk még be az információs képernyő beállításaihoz. Javaslom, hogy a visszapillantó tükröt csak nemesfémmel rendelkező játékosok aktiválják. Következzék a játék.

FACTORY DRIVER ÉS EVOLUTION

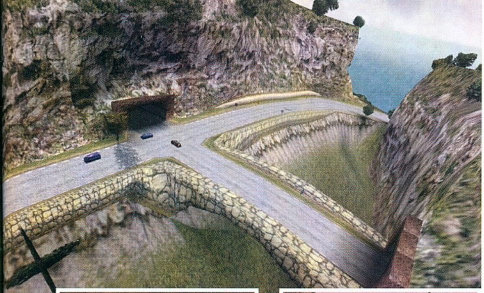
Én rögtön a tesztpilóta szerepébe bújtam. Semmi gyakorlás, egyből fejest ugrottam a mély vízbe. Ez a játékmód voltaképpen küldetések sorozata – összesen 33+1, melyek sikeres végrehajtásától függ a Porschénál töltött karrierünk. Végső célunk Stephanie, a legjobb tesztpilóta legyőzése, előtte azonban végigjárjuk a képzeletbeli szamárlétrát. Minden misszió előtt

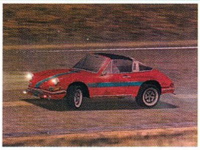
eligazítást kapunk: itt ismerjük meg az előttünk álló feladatot, melyet az előirányzott autó volánja mögött ülve kell végrehajtanunk (mintha a fiúk kicsit túlzásba vitték volna a „Driver"-ezést). Minden feladat időlimithez kötött, ez alól kivételt csak a többiek ellen vívott versenyek képeznek. Ha eléggé ügyesek vagyunk, akkor garázsunk három egyedi festésű bónuszautóval bővül (*911 Carrera RS 2.7 Coupé*, *Boxster* és *911 Turbo (996)*). Érdekességként kiemelném néhány küldetést: bóják borogatása Korzikán, CTF-játék az auvergne-i sikátorokban, vevőnkkel az anyósülésen kell eladni a *996*-ost, az Ipari Zónában járva alkatrészért kell mennünk, reklámfilm-forgatás, de akár a *911 GT1* Monte Carlo utcáin megejtett tesztvezetését is ide sorolhatnám.

Következhet a karrier mód, mely a Porsche autógyár történelmét fogja át. Ez a rész három nagyobb fejezetből – **Classic**, **Golden** és **Modern** – tevődik össze. Csak úgy juthatunk tovább, ha az adott részhez tartozó bajnokságok mindegyikén legalább a harmadik helyen végzünk. **Classic**: a hőskor és az ősi modell, a *356*-os áll a középpontban, az első *911*-es csak a végén jelenik meg. Ha elég ügyesek vagyunk, akkor a következő fejezetbe lépés előtt elnyerhetjük a mára már mítosszá vált *550 A Spyder*-t. Megérkeztünk a **Golden** korszakba: ez úttal már nemcsak bajnokságok, hanem ún. klubversenyek is várnak minket, melyek célja – a dicsőségen kívül – mindösszesen a pénzszerzés. A korszak autókínálatát a buta *914*-



es, az első *944*-es és a *911*-es család alkotja. Ekkor találkozunk a játék két, szerintem legbrutálisabb autójával, a *911 Turbo 3.3 Coupé*-val és a *Moby Dick*-kel. Mindkettő csupa izom, hiszen a Porsche mérnökei szinte tarthatatlan lóerő-kötegeket gyűrtek a motorháztetők alá. Utóbbi





egyébként a korszak bónuszautója. A bajnokságokban sikeresen szerepelve elérkezünk az utolsó, a **Modern** korba. Uralkodó modellé a *911*-es vált, mellette vízhordóként csak a *944 Turbo*-változata és a *Boxster* tűnik fel. Végső sikerünket a *911 GT1* elnyerésével koronázhatjuk meg. Ekkor sincs azonban vége a játéknak, hiszen

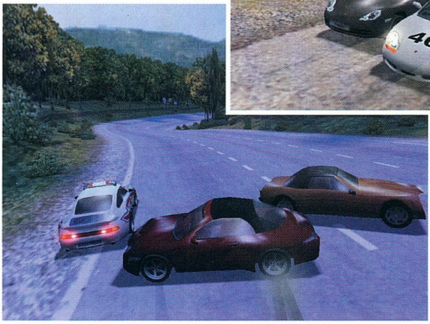
megjelenik a klubversenyek netovábbja, ahol még egyszer bizonyíthatunk (ennek szintén csak pénzügyi hasznát látjuk). Ebben a korban már megjelent az autókon az a chip, amely 250 km/órás sebességnél nem engedi őket tovább gyorsulni.

FIGYELEM: a karrier-mód nyitja meg előttünk az utat az újabb és újabb pályák előtt. Csak ezután tudjuk őket

egyjátékos módban kiválasztani és gyakorolni rajtuk!

Az egész karrier legérdekesebb része az autók vásárlásán kívül (érzed, hogy erősebben ver szíved, szinte végigsimítasz a dukkózáson, miközben kacérkodsz a vonalakkal) azok bütykölése.

A programozók egyszerű, jól áttekinthető és logikusan felépített alkatrész-katalógust integráltak a játékba, melynek segítségével táltost varázsolhatsz a vásárolt lóból. Az idő nagyon fontos szerepet kapott, hiszen a gépkocsik árai inflálódnak, illetve a régi, ritka modellek egyre értékesebbé válnak. Álljon itt erre egy példa: az 1950-ben 11.000 dollárért vásárolt *356 1100 Cabriolet*-em 2000-ben nem kevesebb, mint 135.203 dollárt ér. Nem rossz, mi? A használt autók kereskedésével foglalkozó részt azért hagyták a játékban, hogy akinek sok a



pénze, az itt vásárolhassa meg a kollekciójából hiányzó autókat.

Aki emlékszik az „NFS:RC" cikkemre, az tudja, hogy szeretek számokkal riogatni. Most is ezt tenném: legalább 34 küldetést és 61 versenyt kell annak lefutni, aki mindent szeretne megkaparintani, amit a játék nyújtani képes autók

és pályák terén (én ennél kicsit többet mentem, mintegy 120-at, hiszen végigjátszottam a klubversenyeket is).

ÁTTEKINTÉS

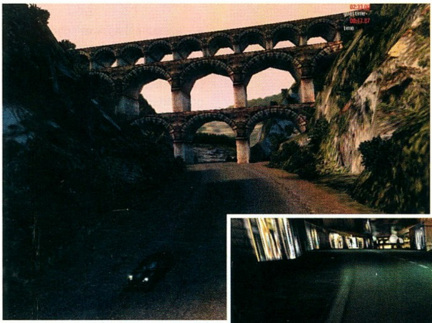
Audiovizuális téren a program új referencia. A hangokat, az autók belsejét és külsejét (kerek kerekek!) a programozók a Porsche gyárral karöltve végezték el, tehát nem hibázhattak. A jelentősen átdolgozott sérülés-modell pontosabban és hangsúlyosabban jeleníti meg a horpadásokat és zúzódásokat. A környezet hangjai egyszerűen lenyűgöztek; Normandia farmjai tele vannak állatokkal, a kohó, a kikötő, a -fafeldolgozó, a városok, a -falvak, a -hajók, a -gyorsvasút, a vízesések mind-mind élethű hangokat kaptak, ráadásként pedig mozgó tereptárgyak garmadát helyezték el rajtuk.

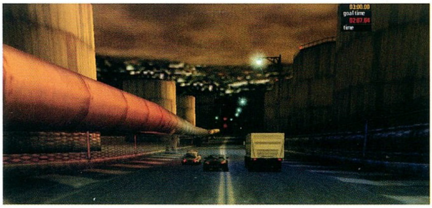
A pályákat a végsőkig dicsőítenem kell, hiszen néha csak csodálkozásra tátott szájjal, elkerekedett szemmel bámultam a monitort, mert egyszerűen nem hittem el, hogy ilyen létezik. Az EA-s fiúk hihetetlen részletességig

mentek el, minden pálya csodás tervezést és egyedi arcot kapott. A textúrák annyira jó ízléssel megválogatottak, hogy szinte megszólalnak. A szűk, kanyargós utak végleg a múlté lettek: széles, nagy tereket kapunk, ahol bőven akad manőverezési lehetőség. Akadnak egyszerűek (Cote d'Azur, Zone Industrielle vagy Normandie), nehezek (Schwarzwald, Alps és Pyrénées) és bonyolultak (Autobahn, Corsica és Auvergne). Ez utóbbi három valódi gyöngyszem, összetett elágazásaikkal igazi üdítő színfoltot képeznek az „ittazútéskövesdazt"-pályák dzsungelében. Kár, hogy a napszakok és az időjárás megváltoztatásának lehetősége

eltűnt. A fák, a cserjék és a bokrok külön elismerésemet nyerték el, mert egyszerűen csodálatosak és nagyon sokfélével találkozunk majd a pályákon. Kiemelném a fekete-erdei pályát, ahol az óriási fenyők megállásra késztettek, annyira élethűen meredtek rám. A részleteket a szellőzőnyílásokból kiszivárgó pára, a legázolt közüzemi csap helyéről feltörő vízsugár vagy akár a vízesések ködfátyla is csodásan demonstrálja. Minden útra jellemző, hogy a készítők a látási viszonyokkal próbáltak játszadozni: hol a hó esik, hol az eső, van, ahol ködfátyol borul a tájra, de akad olyan hely, ahol a szorosba nem süt be a nap, megint máshol pedig a lombkorona fog fel minden sugarat, lent az úton pedig teljes sötétség uralkodik. A fák árnyékának a mozgása sem semmi, kár, hogy valójában nem mozognak. Monte Carlo (1-2-3-4-5) helyett én egy világos, egyszerű oválpályát (akárcsak a Nascarban) szívesen vettem volna. Kicsit átverve érzem magam, hogy 5 útvonalat írtak ugyanarra a pályára, melyet aztán marketing-fogásként úgy hangoztatnak, hogy „5 pálya". Lehet, hogy én lennék maximalista? Itt jegyzem meg, hogy verseny közben semmiféle beállítás megváltoztatására nincs lehetőség, újra ki kell lépnünk a menübe, majd megint betölteni a versenyt és így tovább. Kár, hogy a forgalom sajnos még mindig elszórtan bóklászó autókból áll.

Az irányítást és az autók viselkedését illetően az EA egyfajta konszenzusra jutott a szimulátor és a száguldás között. Elsőre szokni kell, mert szakít az eddigi hagyományokkal, ezzel kapcsolatban is egyfajta visszakanyarodást tapasztaltam az első rész felé. Autónk menettulajdonságai döntően függenek az alkatrészektől. Belefektetünk jó sok pénzt a korszerűbb hűtőbe, jobb lengéscsillapítókra, könnyebb karosszériába, és még a motort is megtuningoljuk: minden szinte hiábavaló, ha nem teszünk fel versenygumikat. Tetszik, hogy végre van eltérés a modellek vezethetősége között (pl.: az ősi *356*-os sokkal jobban bedől a kanyarban, mint a hipermodern technikával szerelt, útra tapadó *996*-os). Nagyon pozitív, hogy az autó kanyarfekvése végre változik, ha közben fékezünk vagy visszakapcsolunk. Erről jut eszembe, amint lehetőségünk adódik, felejtsük el az automata váltót, mert a gép nem mindig kapcsol vissza időben, azzal pedig pályánként minimum 10-15 másodpercet vesztünk. Az esőgumiknak semmi értelmét nem találtam, mert az egyetlen pálya, ahol használni lehet őket az Autobahn, de ez a rész versenygumikkal is tökéletesen autózható. Ennek viszont az Alpokban található rövid rész mereven ellentmond: a városkában és környékén az út felületét tükörjég borítja – elég egyetlen rossz mozdulat, és máris pörgünk-forgunk, elindulni meg végképp szinte lehetetlen. Az utak szélén található murva, a földút ugyanígy más vezetési stílust kíván tőlünk, és a füvön való autózásra is oda kell figyelni.





Érdekesnek találtam a Porsche történelmét bemutató részt. Az egész olyan, mint egy almanach, kinyitom és lapozgatom. Képeskönyv, semmi több. Mert valami nagyon hiányzik belőle. Ez pedig nem más, mint az információ, a különböző modellek műszaki adatait tartalmazó, megfelelő képanyaggal dokumentált menüpont. Igaz, hogy a karrier módban minden autóról találunk információt, amikor új autóként meg akarjuk vásárolni, de miért nem lehetett volna ebből a menüből is megtekinteni ezeket. Mondom ezt azért, mert ha én 1993-ban járva szeretném megnézni még egyszer, hogy az 1978-as *Moby Dick* tényleg 820 LE-s volt-e, akkor arra semmilyen lehetőségem sincs! Eléggé nonszensz az is, ha megvettem az autót, kicseréltem benne az alkatrészeket, akkor sem tudom azt megnézni, hogy a tuningolt csecsebecse milyen megváltozott tulajdonságokkal bír.

928, 959 ÉS 911 GT3

Először is gratulálok, kedves EA! Végre sikerült megközelíteni a nálam még mindig legjobbnak tartott első NFS eposzt. Közelebb léptünk a realitás felé, a minőség pedig átvette a „még gyorsabb-még több" politika helyét.

Másodszor viszont tenni kellene már arról, hogy a nehézségi szint végre komolyabb legyen (egyszerűen kellene még kettő: ace és mad), legalább egyjátékos versenyeket lehessen így játszani. Mert ez a program bármilyen szép és jó is, megfelelő kihívás hiányában könnyen a fiók alján találhatja magát.

Elnézést, de mi ez a hülyeség az autók internetről való letöltéséről?

Dauby
tamas.daubner@renault.com

AUTÓS PROGRAMOK ÉRTÉKELÉSE

A PC Guru legújabb számát felfoghatjuk az autós játékok különszámának is, hiszen ebben a hónapban a kategóriát képviselők szép számban halmozták el a száguldás szerelmeseit. Az újságban található szimulátor-történelem folyatásának tekinthető összefoglaló bepillantást nyújt a játékpiac jelenlegi állapotába. Mint az nemsokára kiderül, a napokban megjelent kiadványok még mindig az „arcade" vonalhoz állnak közelebb, és a valóság visszaadására nem a grafikus motor fizikájával, hanem a külső környezet szemkápráztatóan élethű megvalósításával törekednek. Felmerülhet azonban a kérdés, hogy ez a gyönyörű köntös nem csak álarc-e, amely csak arra szolgál, hogy a programozók elrejtsék legújabb fejlesztéseik hiányosságait? A választ, azt hiszem, nekik kell megadniuk, de a tény azonban tény marad, a három bemutatott játék egyike sem hozott forradalmi áttörést az ezredfordulót követően. Szépségük nem képes teljesen eltakarni hiányosságukat, ami igazán bosszantó, mivel a fejlesztések igazi nagyhalai az Electronic Arts gondozásában jelentek meg (Formula 1 2000, Need for Speed: Porsche Unleashed), és váltak hírhedtté magas gépigényükkel. A harmadik, Infogrames-színben versenyző Michelin Rally Masters kellemes meglepetésként szolgált a nagyok mezőnyében. Grafikai megjelenítése ugyan elmaradt a nagyágyúktól, ám talán ennek eredményeként a gépigénye minimális, aminek köszönhetően nagyobb felbontásokban is tökéletesen játszható. Az itt következő táblázatban megpróbáltam összefoglalni a fent ismertetett autóversenyek számomra legfontosabbnak tartott tulajdonságait, hogy azok tükrében tisztább képet kapjunk az idei év első fecskéiről.

Mit is mondhatnék összegzésképpen? Szomorúan jelenthetem, hogy a játékpiac jelenlegi állása szerint itt tartunk, az autós játékok inkább a külcsín, mint a belbecs felé kacsingatnak. A gyári csomagoláson vigyorgó csodálatos screenshotok veszik le lábukról a vásárlókat – persze ne felejtkezzünk el a legnagyobb felvevőréteg átlag IQ-hányadosáról sem! Installálásukat követően a varázs számomra hamar elveszett. Én azonban nem adom fel a reményt, hiszen nemsokára ígéretesebbnél ígéretesebb alkotások, olyan fejlesztések látnak napvilágot, melyek minden bizonnyal kiaknázzák a számítógépekben rejlő lehetőségeket. Különösképpen érdemes lesz odafigyelni szeptember környékén a játékboltok polcaira, mivel akkortájt jelenik meg két magyar fejlesztés, amelyek a látottak alapján alaposan feltornásszák a szimulátorok által felállított mércét. Addig is várjunk türelemmel, ki tudja, lehet, hogy vannak még csodák.

Sasa

	Need For Speed 5	F 1 2000	Rally Masters
Ajánlott gépigény	PII333, TNT2	PII350, TNT2 ULTRA	PII300, TNT1
3D támogatás	D3D, Glide	D3D, Glide	D3D
Multiplayer mód	LAN, TCPIP, INTERNET	LAN, TCPIP, INTERNET	LAN, TCPIP, INTERNET
3D-s hangzás	Aureal, EAX	Aureal, EAX	Aureal, EAX
Dinamikus törésmodell	★★★☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆
Fényhatások	van /vertex lighting/	Nincs	van
Dinamikus árnyékolás	Van	Van	Nincs
Dinamikus keréknyomok	Van (de egy idő elteltével eltűnnek)	Van (a verseny végéig megmarad)	Nincs
Force feedback támogatás	Van	Van	Van
Fizikai modellezés	★★★☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆
Látványosság	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆
Játszhatóság	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Speciális effektusok	Por, füst, lens flare	Por, füst, lens flare	Por, füst, lens flare
Kameranézetek	Belső-külső egyaránt	Belső-külső egyaránt	Belső-külső egyaránt
Visszajátszás lehetősége	Van	Van	Van
Környezet interaktivitása	★★★★☆	★★★☆☆	★☆☆☆☆
Külső környezet részletessége	★★★★★	★★★★★	★★★☆☆
A belső nézet kidolgozottsága	★☆☆☆☆	★★★★☆	★☆☆☆☆
Időjárás	Nincs	Nincs (eső sincs!!!)	Van (eső, hó)
Napszakok	Van	Nincs	Nincs
Koszolódás	Nincs	Nincs	Van
Pályatervező	Nincs	Nincs	Nincs
Autó beállítási lehetőségek	Van	Van	Nincs
Autók kidolgozása	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆
Játékmódok száma	4	3	3
Hasonlóság az eredetihez	★★★☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆
Pilóta/mozgása	★☆☆☆☆	nincs	nincs

Az Ecobit Multimédia és a PC GURU minden hónapban közös játékkal jelentkezik.

E havi kérdéseink az F1 2000 -hez kapcsolódnak:

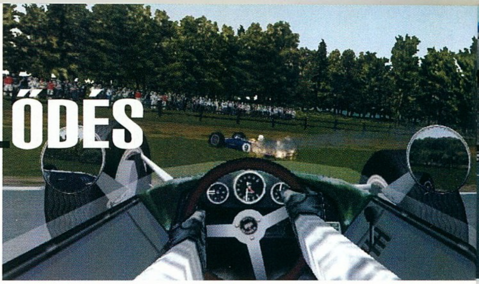
1. Ki lett tavaly a Forma-1 világbajnoka?
2. Ki indul idén a 13-as rajtszámmal?
3. Mi a Ferrari új modelljének neve?

Beküldési határidő: május 30.
VOGEL Publishing Kiadó Kft.
Budapest, 3.
Pf. 210
1300

A nyereményeket postán juttatjuk el a nyerteseknek!

Nyeremények:
3 db F1 2000
10 db F1 2000 poszter

SZIMULÁTORFEJLŐDÉS



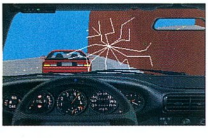
ÚT A VALÓSÁGBA

Amint a számítástechnika megvetette a lábát földünkön, a sebességvágyat kielégíteni próbáló autós játékok abban a pillanatban megjelentek. A programozók eltökélt céljává vált, hogy megpróbálják elkészíteni az adott körülmények között a lehető legélethűbb szimulátort. A sors és a játéktermek megjelenése azonban közbeszóit. A trend az „Arcade" szimulátorok irányába tolódott, melyekben a célt általában nem a valóság visszaadása, hanem a másodpercekkel vívott harc szolgáltatta. A szimulátorra éhes

közönség szűk rétegként, visszavonultan várta évről évre az elvétve jelentkező komolyabb alkotásokat, melyek szűk számban ugyan, de rendre megmutatták az élet valós oldalát. Minden kornak megvoltak a maga nagy győztesei.

A 80-AS ÉVEK LEGENDÁI

1982-ben Sir Sinclair úr angol székhelyű gyárában legördültek a futószalagról az első „komolyabb" teljesítménnyel megáldott Sinclair Zx Spectrum típusú számítógépek, amelyek az azt megelőző Zx 81 továbbfejlesztett változataként tulajdonképpen az első személyi számítógépnek számítottak, és nőtték ki magukat játékplatformmá. A gép akkor a mai szemmel nézve nevetséges 48 kilobyte memóriával és az otthon használatos táskamagnó adathordozóval azonnal belopta magát a számítógépekkel ismerkedők szívébe. A hatalmas sikereknek köszönhetően a Sinclair cég anyagiakat nem kímélő fejlesztésekbe kezdett és kirukkolt Sinclair 128-cal. Azonban az új „csodamasina" nem örökítette kisöccse diadalmenetét, hiszen a német gyártósorokon a Commodore cég C64-es fantázianévre hallgató masinériái bevetésre készen álltak. A gép 1984-ben elnyerte az év személyi számítógépének díját, majd ezt követően lemosta konkurenciáját.



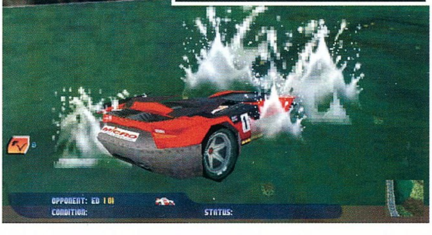
A személyi számítógépek megjelenésével egy időben megkezdett játékfejlesztéseknek köszönhetően fiatalok és öregek görnyedtek a Junyoszty tv-k elé, ahol a száguldás szerelmeseinek igencsak nagy szelet jutott a kategóriák tortájából. A Spectrum és Commodore fejlesztéseket felesleges szétválasztani, mivel a készülő projectek nagyjából párhuzamosan jelentek meg mindkét platformon. Azokban az években a sprite-ok uralták a tv-k képernyőjét és a tükörsima scroll helyett meg kellett elégednünk a karakteres képernyőmozgatással. A gépek teljesítményének köszönhetően valódi szimulátorokról még csak nem is álmodhattunk. A játékstílus, amelyet ma az „arcade" jelzővel illetünk, első aranykorát élte. Az autóversenyek a hétköznapi élet izgalmasabb szituációit megelevenítve tulajdonképpen üldözési mániánkat hagyták kiélni. Az első fecskék (Chase Hq, Chevy Chase, Elite Supertrux) egyszerű, de roppant élvezetes macska-egér harcot kínáltak a sebességvágyukat kiélni kívánó játékosoknak. Az igazi áttörést a még ma is „élő" Gremlin és az Accolade fejlesztői okozták. Az előbbinek köszönhetjük a legendás Supercars és Lotus Esprit sorozatot, míg utóbbinak a Test Drive című, korát jócskán megelőző alkotást. A Test Drive sorozat első részét nevezhetnénk talán az első szimulátornak, amely mindennemű fizikát nélkülözve először adta meg a virtuális vezetés élményét. Gondolom, sokakban megmaradt a szerpentineken való száguldás feledhetetlen öröme, a csikorgó kerekek, a jól szimulált forgalom látványa és a rendőri szervek felbosszantásának utánozhatatlan érzése. Az Accolade azonban nem ült a babérjain, és a Test Drive második részét követően új vizekre evezve megreformálta az addig jórészt csak felülnézetben játszható Forma 1 világával foglalkozó mániákat. Az „újdonsült jövevényüket Grand Prix Circuitre keresztelték, és születésével letették a Forma 1-es játékok alapkövét.

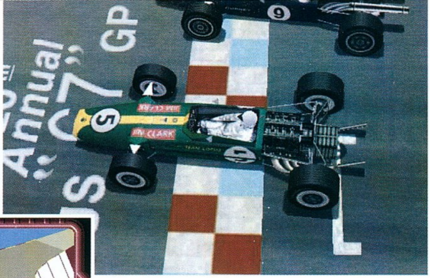
A GPC fogadtatása messze felülmúlta az addig megjelent játékok sikereit annak ellenére, hogy technikai áttörést nem hozott kategóriájában, s csakúgy, mint társai sprite-jaival kergette őrületbe a játékosokat.

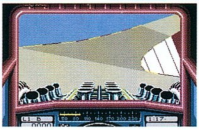
A sprite-ok kora azonban lejárt. Képtelenség volt velük valósághű ütközéseket generálni mivel a program egyetlen pontnak, vagy vonalnak tekintette az autókat. Ahhoz, hogy közelebb kerüljünk a vezetés igazi élményéhez, vektorokra volt szükség. Ma már viccesnek hangzik, de a 80-as évek végén megjelent vonalvázas, fillezés nélküli vektorgrafika jelentette az akkori szimulátorok csúcspontját. A Stunt Car Racer és a Hard Drivin című játék (amely elsőként tartalmazott pályaszerkesztő editort) a legendás platform végállomását jelentette. Mindenki számára világossá vált, hogy ahhoz, hogy az igazi forradalom a szimulátorok világában bekövetkezzen, nagyobb teljesítményű masinákra lesz szükség. Ekkor lépett porondra a Commodore legújabb gépe, az Amiga 500.

A 90-ES ÉVEK

Az Amigás korszak beköszöntével a régi nagy legendák (Test Drive, Lotus Esprit és a Super Cars sorozatok) konverziójának ideje megkezdődött. Az első komolyabb felszisszenést a Gremlin gondozásában megjelent Toyota Celica Gt című rally szimulátor okozta, amely a már







fillezett poligonoknak köszönhetően „gyönyörű” szép volt. A szépség azonban nem minden, és ezzel a Magnetic Fields fejlesztőcsapata is tisztában volt, ezért fantasztikus játszhatósággal és a játékok történetében először reális fizikával ruházta fel üdvöskéjét. A Toyota Celicában végre megtörténhetett, hogy autónk fara

összeütközött a pályát szegélyező tereptárgyakkal. A kiadást követő néma csendet csak a Microprose égisze alatt kiadott és Geoff Crammond által készített Formula One Grand Prix nevű csoda törte meg. Ez volt az első olyan játék, amely amellett, hogy vektoros megjelenést használt, modellje 70%-ban a fizikára épült. A szakma és a közönség elismerése az F1GP folytatását és egy korszak lezárását eredményezte, ugyanis a PC-k rohamos elterjedésének és a Commodore üzletpolitikájának köszönhetően az Amiga megszűnt.

A PC-s korszak beköszöntével megkezdődő órajel és grafikus kártya háború meghozta gyümölcsét. Végre megadatott a lehetőség az igazi szimulátorok készítésére. A Road and Track áldásával útnak indított Electronic Arts produkció Need for Speed néven soha nem látott grafikai részletességgel és fizikával

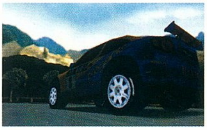
ajándékozta meg a rajongókat, és csalta a monitorok elé a műfajban kétkedőket. Az igazat megvallva a mára sorozattá cseperedett NFS azóta sem tündököl úgy, mint tette azt 1996-ban. A Papyrus cég a Nascar és Indycar sorozatával rakta le az alapokat (3d-s gyorsítókártyák nélkül), amely

folyamatnak csúcsteljesítménye a Grand Prix Legends című SZIMULÁTOR lett (mely már Glide-on keresztül támogatta a 3D-s gyorsítást). A hozzáértők egyöntetű véleménye szerint se addig, se azóta nem született olyan autóverseny, amely akár csak megközelítené a GPL fizikáját. A program azonban nem tartozik a legsikeresebb játékok közé, mivel realitása túllőtt a célon, és a játszhatóság rovására

ment. A Codemasters Touring Car Championship első és második, majd ugyanezen cég Colin McRae rallyprogramja, a Magnetic Fields rallysorozata és az SCI Carmageddon című játéka nagyobb réteget talált meg. Talán a Carmageddonban köszönthetjük az első dinamikus törésekkel és fizikával felvértezett programot. A fizika tekintetében azonban apró turpisságra derült fény, miszerint a játék motorja előre letárolt táblázat alapján a sebesség függvényében produkálta a valóságosnak tűnő bukfenceket. Ezt az apró nüánszot azonban a második részben korrigálták, és az már tényleg úgy viselkedett, ahogy azt Newton bácsi elvárta tőle, kivéve a látványosság áldozatának tekinthető kisebb gravitációt, amelyet a fejlesztők 9,81-ről 7 re módosították.

Elérkeztünk hát napjainkig, és azt, hogy hol is tart ma a valósághű szimulátorvilág minden bizonnyal a Pathfinder Trophy nevű magyar fejlesztés fogja

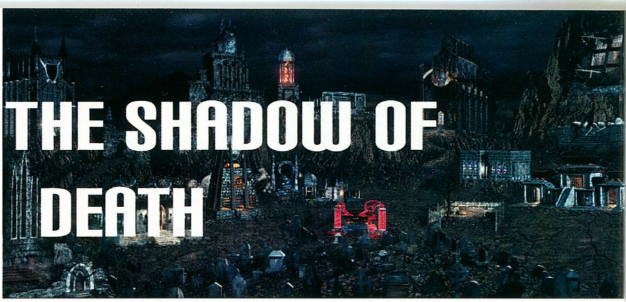
megadni. A játék szerencsére kiadóra talált, fizikája „tökéletes”, és nem válik a játszhatóság kárára A készítők szerint az igazi szimulátorok arcade-okkal szembeni jelentéktelen számának több oka is van: „többek között az, hogy a gépek eddig nem voltak alkalmasak, alacsony teljesítményük miatt, színvonalas grafikai megjelenítés mellett élethű fizikai szimulációra. A másik ok, amiért igényes szimulátorokból kevés jelenik meg, hogy alapvetően rétegjátékok, ezért a kiadók kisebb nyereségre tehetnek szert ebből a műfajból. Természetesen a követelmények fejlesztői oldalról is magasabbak, mivel valósághű fizikai és grafikai rendszert kifejleszteni nagyobb ráfordítást igényel.” ...az hogy, mit hoz a jövő, még a fejlesztők sem tudnák megmondani. Az biztos, hogy a Lens flare-ek, füst- és ködeffektusok maradnak, a poligonszám nő, és az engine-ek fizikai része fejlődik, amely az adott jármű valós paramétereit használva működik ezzel is



növelve a fizikai modellezés élethűségét és vezérelve az autók hangját is. A fizika nem csupán az autók belső működését jelenti majd (mint a terepfelező, differenciálzárak vagy a vízhőfok), hanem a tereppel, fákkal, bokrokkal való ütközést, légellenállást, illetve egyéb hatások szimulációját is, melyek a valóságban is hatnak az autókra. Ennek fényében jómagam csak reménykedni tudok abban, hogy évente legalább egyszer a szűk, de lelkes rajongóréteg is hozzájuthasson egy-egy minőségi munkához.

Sasa

HEROES III: THE SHADOW OF DEATH

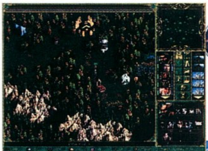


StartBox

Fejlesztő: New World Computing
Kiadó: 3DO
Web: www.3do.com

Még hogy befellegzett a körökre osztott stratégiai játékoknak! A 3DO hadat üzent a 3D-nek, s csak azért is ragaszkodik a 2D-s megjelenítéshez. Erre a legjobb példa az új játékuk, a legendás Heroes sorozat legújabb darabja, a Shadow of Death. Azt már rögtön az elején le kell szögeznem, hogy ez nem vadonatúj játék, inkább az eredeti Heroes 3-nak a kibővített változata. Hét új hadjárattal bővítették ki a harmadik részt, viszont nincs se új épület, se új szörnytípus. Ez így nem tűnik valami bíztatónak, de aki egyszer elkezdte a történetet, az nem tudja abbahagyni.

Sandro, a hataloméhes nekromanta agyafúrt tervet dolgozott ki. Négy gonosz varázstárgyat kell megtalálnia ahhoz, hogy az egész kontinenst az uralma alá vonja. Ezt a feladatot azonban egyedül nem tudja végrehajtani, hiszen a jóravaló népek egyből megtudnák, hogy valami rosszban sántikál. Keresnie kellett tehát négy hiszékeny hőst, akik gondolkodás nélkül teljesítik parancsait. Beadta nekik azt a mesét, hogy azért kell a négy varázstárgy, mert szeretné megszüntetni a nekromanciát ezen a földrészen. A hiszékeny hősök simán meg is ették a mesét, s buzgón nekiláttak a kutatásnak.

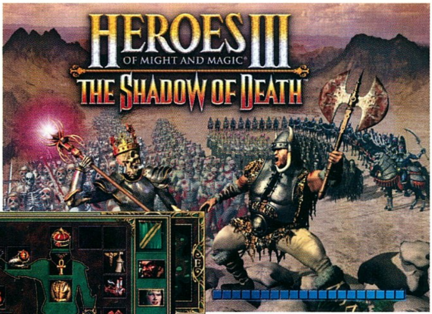


Ennek a sorozatnak mindig is a történet volt a fő mozgatórugója, s ez most sincs másként. Egyszerűen nem lehet abbahagyni. Nagyon rég fordult már elő velem, hogy hajnali fél négyig játszottam valamilyen játékkal, s ez nálam többet jelent, mint az újságok 95%-os értékelései.

A varázstárgyak amúgy is népes seregletét 12 újabb eszköz bővítette. Ezek nagy része annyira erős, hogy a kezdeti küldetésekben nem is adták a játékosok kezébe. Az új tárgyak az alaptulajdonságaik mellett rendelkeznek még egy további különleges képességgel is (csata elején varázsolnak, megnövelik a hős seregében található teremtmények életpontjait stb.)

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

members.tripod.com/~homm3
www.gamestop.com
homm3.ga-strategy.com



A SoD nagyon kellemes tulajdonsága a fejlődés. A legtöbb küldetésben a kezdő hősöket át lehet vinni a következő pályára. A varázstárgyakat ugyan elveszi, de a hős tulajdonságai és tapasztalati pontjai megmaradnak. Kis odafigyeléssel remek bajnokokat lehet faragni belőlük az utolsó pályákra.

Gondok vannak viszont a harmadik rész után megjelent kiegészítő lemezzel, az Armageddon Blade-del. Ezt sajnos nem lehet feltelepíteni a Shadow of Death-re, így aki a Shadow of Death mellett dönt, az nem játszhat a kiegészítővel. Ez azért igen nagy hiba, hiszen a 3DO ígéretet tett arra, hogy a sorozat tagja kompatibilisek lesznek egymással. Gondolom, hogy a hamarosan megjelenő patch orvosolni fogja ezt a gondot, de ez még a jövő zenéje.

Végezetül nézzük meg, mi minden rejlik ebben a játékban.

- 86 különálló küldetés (ebből 38 új) és 16 hadjárat (7 új)
- 16 hős osztály, 145 harci egység, 23 semleges kreatúra
- 138 varázstárgy (12 új)
- 8 vártípus, sebzés a váraknál és tüskés barikád
- Egyszerre 8 játékos vetélkedhet egymással hely hálózaton vagy az interneten.

Aki még nem vette meg az eredetit, annak mindenféleképpen jó vétel. Vizsgára és felvételire készülőknek nagyon nem ajánlom, mivel iszonyúan rabolja a drága időt.

Mocsy

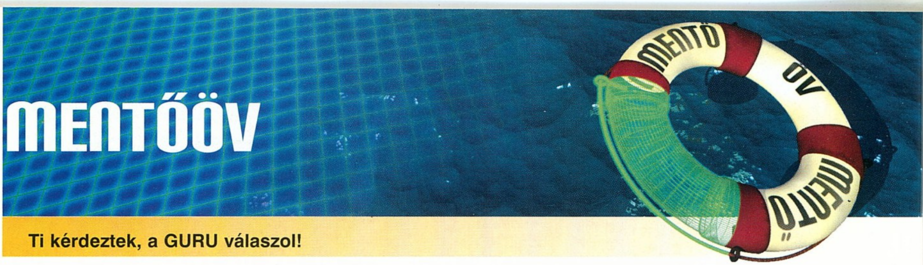
GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	11/15
ÖSSZHATÁS	3/5

P133, 32MB RAM, 320 MB HDD

78

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

5. Dimenzió 120
ACOMP Computer.............3
Adria Computer.............120
Balati Computers 120
CD Galaxis.......................27
Compserv 95 81
Ecobit Multimedia......77, B4
Extreme 81
Fefo 101
Hardwerem '96..............101
Herta.........................55, B2
HP Magyarország............87
Hungexpo – Info 2000......61
Kelly-Tech.......................105
LS Computer 120
Mikland 117
Partners Hungary 120
PC Guru Online 31
Pixel Multimedia B3
Samsung..................67, 103
Trans Am........................101
VTCD 134
Win Computer 81



MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

Úgy tűnik, a Mentőöv rovat beváltotta a hozzá fűzött reményeket, mivel rengeteg levelet kaptunk tőletek. Külön öröm, hogy a kérdések özönlenek a PC Guruhoz adott teljes játékokkal kapcsolatban, ami azt mutatja, hogy játszotok ezekkel a programokkal, s igény van rájuk. Még egyszer szeretném felhívni a figyelmet a PC Guru Online-ra, melyen a végigjátszás rovat kiemelt szerepet kapott. Jelenleg 35 teljes végigjátszást találhattok a honlapunkon, de ez a szám hétről-hétre növekszik. Nagyon sok kérdésre választ kaphattok ott, s sok időt takaríthattok meg, ha olvassátok.

Szeretnék elnézést kérni azoktól, akik még nem kaptak választ a kérdésükre. Mint ahogy azt már említettem, nagyon sok levelet kapok, s egyszerűen nem tudok azonnal felelni mindegyikre, de ami késik, az természetesen nem múlik.

REQUIEM FŐELLENFÉL

Kedves Egyetlen Aranyos Mocsy! **(Na, azért mindennek van határa!!!)**

Azért ne értsd félre! :-)

volna egy nagy problémám a Requiemmel. Abban a nagy gázban vagyok, hogy meg kellene ölnöm egy nagy repülő angyalszerűséget. Azt gyanítom, hogy ez már az utolsó főellenség, de nem tudom megölni. Akármennyit is lövök bele, akkor sem hal meg. Ha véletlenül te tudod, hogy hogyan kell megölni, akkor légyszi írd meg. Előre is kösz.

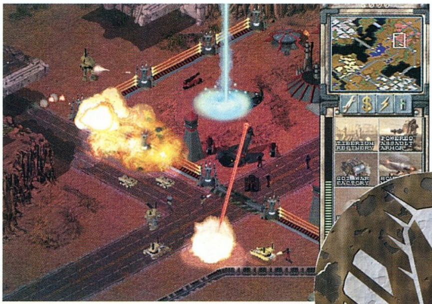
The Bouncer

Amennyiben egyenesen rálősz, elteleportál, s nem sebződik. Lőj inkább mellé rakétavetővel, csak ekkor sérül. Folyamatosan menekülj. Amennyiben a földön áll, lőj a lába elé, de ha repül, akkor a mellette lévő faldarabot vedd célba.

TIBERIAN SUN: NORVÉGIA

Szia Mocsy!

Ász az újság és a Mentőöv is nagyon tetszik. A Tiberian Sunnal kapcsolatban szeretnék érdeklődni. A GDI első jeges küldetésében (Norvégia) végképp elakadtam. A feladat sem teljesen tiszta, meg az sem, hogy hogyan kell megoldani. Ha lehet, tegyél be, és segíts rajtam.



Előre is köszönöm.

Mysi
(Viszkei Mihály)

„Az utat őrző Obelisk of Lightot tápláló erőművek kiiktatásával (észak felé találhatók) az út megnyílik jobbra, majd föl és balra, egészen a GDI bázisig. 2 Megalife előttünk a vízen, egy a jobb alsó sarokban, egy pedig útközben a kis bázis romjai közt található, használjuk ki őket. A mérnököket pakoljuk be az APC-be, és kövessük a Hovereket balra a bázishoz. Nem egyszer a part megfelelő pontjának lejtőssé lövésével juthatunk tovább, keressük az alkalmas részeket! A mérnökökkel foglaljuk el a barakkot és továbbiakat, gyártsunk mindent, amit lehet, ne engedjük a Hovereket szétlőni leendő erődünket!"

Forrás: PC Guru Online

IMPERIUM GALACTICA HANGKÁRTYA MEGOLDÁS

... Szóval egy megoldás. Újraindítás MS-DOS módban, ok. Ezután már csak egy egér- és egy CD vezérlőt kell feltenni (szerencsére nálam volt egy régi DOS-os lemezem, amin voltak ezek). Ezután máris lehet játszani a szeretett programmal, és élvezhetjük zenéjét is. A megoldás kicsit „nyögvenyelős", de hatásos. Ha gondoljátok, próbáljátok ki.., nem tudtok valamit a PC-s Ghost'n Goblinsról?

Köszönjük a megoldást, ezzel a módszerrel már tényleg elő lehet varázsolni az IG hangját. A PC-s Ghost'n Goblinsról mi sem hallottunk, de a zenéjére még jól emlékszünk.

INDY KÉZIKÖNYV

Mocsynak a Mentőövbe: Indyhez kaphatnék egy kézikönyvet. BOCS DE NINCS E-MAILOM.

R. Sándor

Persze, meg kell venni az eredeti játékot, s ahhoz jár a kézikönyv. Kapnék is az Activisiontől, ha az újságon keresztül kézikönyveket küldözgetnék.

TIBERIAN SUN 10. PÁLYA

Hello Mocsy!

Jó lenne, ha megírnád a Guruba, hogy hogyan kell elkezdeni a Tiberian Sunban a GDI-vel a 10. pályát. Még fizetnék is érte (ez csak vicc volt, de az ellenőrződbe kaphatsz egy ötöst). Kérlek, válaszolj, mert már a kereszt tesóm is írt (Mys), de őt nem raktad be a 2000/3-as számba. Könyörgöm, válaszolj, mert szeretném folytatni ezt a jó kis játékot.

Köszönettel. Qpi

U.I: Ronda dolog lenne nem betenni.

„A 2 lehetőség közül az alsót válasszuk ki. Itt rejtett prototípusgyárat keresünk. Ha eközben felfedeznek minket, álcázó mező borul a gyárra egy időre láthatatlanná téve így azt, legyünk óvatosak! Lefelé induljunk, majd jobbra, innen kicsit felfelé tartva kapuba botlunk, amelyiket lézerek őriznek. Jussunk fel a bal oldali sziklafalra, majd kerüljünk hátra egészen a képernyő jobb széléig. Innen türelmesen szedegessük le a kis lézereket az erőművek mellől, majd robbantsuk fel azokat a mutáns

kommandóssal. Egy-egy ellenálló akad majd, azokat elintézve mindig felgyógyulhatunk a tibériummezőkön (a mutáns lét gyönyörei). Szinte mindent felrobbanthatunk, a megjelenő utánpótlásból elég a Mamut MK II-t odaküldeni, el is intézi a maradékot gyorsan. A kiindulási helyünktől jobbra található kisebb bázist felégetve végeztünk is!"

Forrás: PC Guru Online

SILVER BUG

Üdv Mindenkinek!

Már kb. másfél éve küzdök a Silver nevű frankó kis játékkal, de egy idő után sose tudok továbbjutni. A probléma a következő: miután megadtam a jelszót a kocsmárosnak Rainben, lemehetünk a titkos lejárón, és egy hordón lévő titkos ajtón olyan terembe jutottam, ahol 3 szörny leverése után nem tudok tovább jutni...

Kiss Dávid

Próbálkozz meg a leszedni a patch-et a www.gamekey.com/vp3d/silverfix-ről. Feltesszük a CD-re is, ezzel már továbbjuthatsz.

INDY JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Hello Mocsy!

Van egy kis problémám. Az Indiana Jones & IM-mel játszom és elakadtam a 4. pályán. Az a probléma, hogy nem tudom a négyágú „kulcsot" levenni a helyéről. Akármit megpróbálok, nem akar az istennek sem a táskámba vándorolni. Annyit elárulok, hogy nem vagyok HARDCORE Gamer, ez a játék is csak kölcsönben van nálam, mert Indiana Jones fanatikusként ki akartam próbálni. Azt még hozzáteszem, hogy másolatról van szó, tehát elképzelhető, hogy a hiba oka itt keresendő.

Légy szíves dobd be a vízbe a mentőövet, hadd kapaszkodjam bele.

A kulcs abban a zárt szobában található, melynek két ablaka van. Ha belősz az egyiken, akkor kitöröd a szemben lévő üvegablakot. Most a másik oldalon is törd ki az ablakot, mássz ki a keskeny párkányra, majd csimpaszkodj végig. A kitört ablakon keresztül bejuthatsz a zárt szobába.

BROKEN SWORD BAKKECSKE

Helló mentőövesek

Azzal kezdeném, hogy az újság nagyon jó.

Az lenne a gondom, hogy a Broki 1-ben elakadtam: annál a bizonyos kecskénél valahogy nem akar tovább engedni, de remélem, Ti adtok nekem HELPET. Akárhol kopogtatok, senki sem tud segíteni, senki nem ismeri, hát ennyi lenne, sziasztok.

Páll Gábor

Emlékszem erre a részre, rendesen elakadtam. Amint a kecske fellök, klikkelj kétszer a sarokban heverő ekevasra. Ezzel tudod csapdába ejteni az állatot.

KALÓZ PRINCE OF PERSIA 3D

Hello Mocsy!

Azért kérem a segítségedet, mert elakadtam a POP 3D-ben.

Kb. a 4. pályán járhatok egy könyvtárteremben. Az írástudóktól azt megtudtam, hogy addig nem jutok ki, amíg meg nem fejtem az írást, valamint, hogy a kijárat a szélső írnok háta mögött van. A gond az, hogy ha könyvespolcnál középen megpróbálom levenni a könyvet, rögtön lefejez, ha meg a két szélső helyre megyek, a gép automatikusan kilép a programból.

Előre is KÖSZI! Sz. Béla

Úgy tudjuk, ez a kalózverzió hibája. Az eredeti játék nem fagy ki. Lehet, hogy ez a gyári védelem része?

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved

PHANTOM MENACE SZÖRNY

Szia Mocsy

Egy nagy problémával fordulnék hozzád a Phantom menace-szel kapcsolatban.

Ugyanis elakadtam benne. Mos Espában kapok egy küldetést egy öregasszonytól, hogy szabadítsam ki gyerekét egy kapitány fogságából. A lakásába már bejutottam, és meg is öltem őt. De az udvaron van a gyerek, és mellette van egy szörny is, aki kitör a ketrecéből, és akárhogy is próbálkozom, mindig megöl. Még egy dologra kérnélek téged, hogy áruld el, hogy hol találom az egyik Anakinnak szükséges alkatrészt, a servo control systemet. Ha nem nagy kérés, akkor tedd be a mentőövbe, és segíts.

köszi: Balu

Ugorj fel a ketrec tetejére, onnan simán eléred a fénykarddal a szörnyet. Servo kontrol systemet Barbótól kaphatsz egy fuel converterért és egy repulse boosterért cserébe.

Kedves Mocsy kérlek segíts !

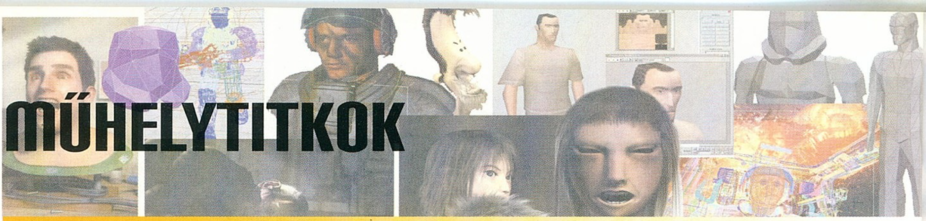
- Szia Mocsy!
- Egyszer leadtátok a TOMB RAIDER 4:The last revelation leírását. Rengeteg pályát tudtam megcsinálni,de valahol elakadtam. Amikor találkoztam az őrrel,(az a bikaszerû, kék-sárga színezetû,sebezhetetlen lény)nem tudom hogyan tovább.Azt szeretném megtudni,hogy mit kell vele csinálni?
- Utóirat:Ha lehet(addig írd le részletesen míg le nem kell vakarni magunkról azt a „kis aranyos bikát")írd le.Előre is köszi.

Szerintem a PC Guru a legjobb újság

Lányai Dániel

Kedves Dani! Nem lehet megölni. Állj a kapcsolók elé, majd az utolsó pillanatban ugorj félre. A bika betöri a kapcsolót. Ezt ismételd meg a másik kettővel, s kinyílik a zárt ajtó.

Mocsy
mocsy@vogel.hu



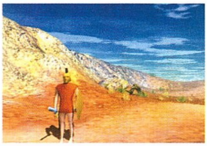
MŰHELYTITKOK

Modellező programok, érdekességek a táj modellezéséről

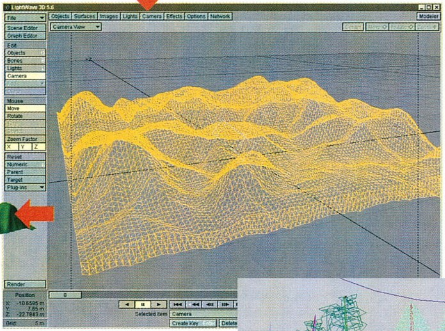
Mostani számunkban – kapcsolódva valamennyire az előző témákhoz, a 3D-s megjelenítés grafikai alapjairól, a modellezésről beszélgettem Nagy Zoltánnal a Philos Laboratories csapatából.

Alapvetően, ha játéktervezésről beszélünk, akkor a következő programok jöhetnek számításba: 3D Studio Max, Lightwave, Maya és Softimage. Majd mindegyik programhoz találhatunk általános és kifejezetten játékfejlesztéshez készült modulokat, melyeket különleges feladatokra készítettek. Ezek a programok azonban nem univerzálisak, majd mindegyiknek vannak hibái és előnyei is, melyek bizonyos részmunkák megoldásakor jelentkezhetnek. Nem szabad elfeledkeznünk arról sem, hogy egyes programok ezek közül bizony 7 számjegyű összegbe kerülnek. A Softimage hiába alkalmas szinte minden feladatra, bizony itt az ár lehet a visszatartó erő. Elképzelhető, hogy az adott modeller egyedi tulajdonsága

hatalmas erőbedobással és trükközéssel helyettesíthető, de nem biztos, hogy az eredmény teljes mértékben ugyanaz lesz. Mindenkinek, aki ilyesmivel szeretne foglalkozni, el kell döntenie, hogy melyik program tanulásába kezd bele. Egyszerre az összes modeller ismerete nem lehetséges; ha az ember mindennel foglalkozna, akkor szinte állandóan tanulnia kellene a gyorsan változó verziók és a folyamatosan bővülő modulok miatt. Én a Lightwave-ben és a Softimage-ben mélyedtem el, de most szeretnék belekóstolni a



Mayába is. Cégen belül azonban mindenképpen érdemes egyetlen platformon fejleszteni, hiszen egységesíteni kell a más területek (pl. programozók) felé történő kommunikációt. Nem szabad elfelejteni, hogy nem csak a modellről van itt szó, hanem



annak textúrájáról is. Ma már alapkövetelmény, hogy a használt modellező program ismerje az UV Mappingot, ennek szemléltetésére találhattok itt egy ábrát valahol. A modellező programokhoz készült modulok nagyon sokrétűek lehetnek, viszonylag egyszerűbb effekteket is előállíthatnak, de akadhatnak akár teljes pályaszerkesztők is bizonyos típusú játékokhoz. Olyan kiegészítőket is remekül használhatunk, melyekről nem is gondolnánk elsőre, hogy milyen hasznosak lehetnek játékfejlesztés közben. Ilyen volt a Maya egyik legutóbbi nagy újdonsága, a Paint effekt, melynek segítségével tárgyakat festhetünk a szerkesztőben. Ez a funkció pl. fák, bokrok, vagy bármilyen növényzet előállításakor nagy segítség lehet. Az így telepített növényzet pedig növeszthető és befolyásolható, hiszen pl. szél hatására hajladozni kezd. A modulok nagy része egyébként nem fizetős, valamilyen konkrét munkához készíti valaki, majd az alkotó közkinccsé teszi az elkészült művet. Az interneten több helyen is találhatunk ilyen forrásokat, de mindenképpen érdemes megemlíteni a fórumokat is, ahol bátran fordulhatunk a résztvevők felé, ha segítségre van szükségünk. Mivel mindegyik említett program nyitott szerkezetet használ, így ellátottságban nincs különbség köztük. A speciális, részfeladatokra készített programokhoz nagyon kevés kiegészítő létezik, hiszen pl. a múltkoriakban említett Poser azt a feladatot, amire készítették, tökéletesen ellátja. E speciális programokat természetesen a készítők megpróbálják felvértezni valamiféle kompatibilitással a nagyobb alkalmazások felé, ilyen pl. a professzionális World Construction Set tájgeneráló, melyből több száz négyzetmérföldnyi elkészített területet kameramozgásokkal együtt pillanatok alatt át tudunk vinni Lightwave-be.

Aki most kezd foglalkozni ezekkel a programokkal, annak azt tudom ajánlani, hogy érdemes első körben több modellerrel is megismerkedni, hogy ki tudja választani a számára legszimpatikusabbat. Nem elhanyagolható szempont azt sem, hogy melyik modellezőhöz tudunk megfelelő mennyiségű információt, példafile-t, vagy bármi mást összegyűjteni. Hasznos lehet, ha a környezetünkben találunk valakit, aki tud segíteni nekünk az induláskor. Azonban a későbbiekben sem elégedhetünk meg egyetlen program ismeretével, hiszen mint említettem, vannak feladatok, amelyeket egyes szerkesztők nem tudunk megoldani. Ha a későbbiek során szeretnénk átnyergelni másik programra, akkor sem kell kétségbeesnünk, hiszen vannak közös nyelvek és formátumok, melyeket minden modeller ismer. Az AutoCAD DFX file szerkezete pl. ilyen. Léteznek

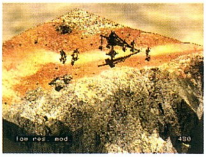
olyan konverterek, amelyek komplett scene-eket (kamera beállításokkal, fényekkel, textúrákkal) képesek átfordítani más formátumra, azonban itt már nagyon kell vigyáznunk, mert előfordulhatnak eltérések az egyes programok között. Érdemes mindenképpen „ugrálni"

a szerkesztők között, hiszen egyes effektek használata nagyságrendekkel lerövidítheti bizonyos részmunkák megoldásának időtartalmát. Szerencsére a játékfejlesztő cégeknél már team munka folyik a modellek tervezése során is, így nem kell feltétlenül ismernünk az utolsó szögig a lehetséges tervező programokat.

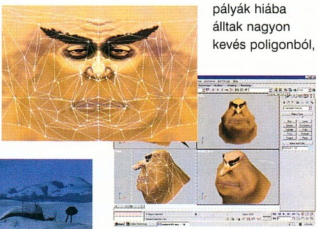
Ha belemászunk az egyik leggyakoribb feladatba, a statikus táj generálásába, akkor rögtön láthatjuk, hogy itt is vannak különféle trükkök, amelyekkel megkönnyíthetjük életünket. Ha nem egyedi tájat szeretnénk tervezni, akkor fölösleges és időt rabló módszer lenne egyenként pontokat és poligonokat húzogatva kialakítani azt. E helyett inkább a létező tájgeneráló programokkal (pl. Bryce) állítsunk

elő szürkeskálás 2D-s domborzati térképet, melyet minden modellező le tud már kezelni, és ennek alapján elő tudja állítani az igazi 3D-s tájat. Itt is előfordulnak speciális programok (mint amilyen a karakterek előállítására szakosodott Poser volt), ezek közül talán a Tree Factory az egyik legérdekesebb. A nevéből adódóan a progi fákat (és bármilyen más növényt) tud a képernyőre varázsolni az általunk megadott paraméterek alapján. A játékfejlesztés manapság egyik legnagyobb gondja, a poligonszám azonban ebben is jelentkezik, az engine szab határt annak, hogy milyen mennyiségű poligonnal garázdálkodhatunk egyszerre a képernyőn. A poligonos technológiában nem látok túl nagy jövőt, és ez vonatkozik a spline-os adatkezelésre is, inkább valamiféle fraktál rendszerű modellezésben bízom.

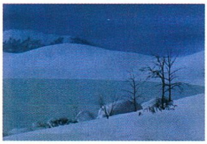
A játékok sikerét a táj kidolgozottsága és minősége nagymértékben befolyásolhatja. Táj alatt egyébként minden olyan elemet értünk, mely statikus funkciót tölt be a játékban. A tervezőknek nem elég az adott program tökéletes ismerete,



magas szintű esztétikai érzék is szükséges a minőségi munkához. Számomra a negatív példa a Sin volt, olyan kirívó aránytalanságok voltak a programban (pl. szemmagasságig érő ajtók), melyek teljesen irreálissá tették a játékot. Az ellenkező irányú pozitív példa pedig a Half-life volt: a pályák hiába álltak nagyon kevés poligonból,



nagyon profin voltak megszerkesztve és összeállítva. Bármennyire is fantasy világban játszódik a történet, a tájban lévő épületeknek, sőt még a megjelenő lényeknek is többé-kevésbé funkcionálisnak kell lenniük.



Bear™
bear@vogel.hu

Ebben a hónapban Tili László folytatja a történet fonalát Alcatraz ügyben.

Az Alcatraz fejlesztése a designdokumentáció elkészítésének fázisában tart most, mely a játék teljes funkcionalitását fogja tartalmazni. Mielőtt belevágtunk volna ennek elkészítésébe, nagy mértékű anyaggyűjtést végeztünk. Ennek egyik része a börtönökkel kapcsolatos könyvek, írások beszerzése volt könyvtárakból, illetve egyéb forrásokból. Külön időt szenteltünk a szökésekkel kapcsolatok írások összeszedésének. A grafikai területen dolgozók is hasonló gyűjtésbe kezdtek, itt a fő csapásvonal a századforduló stílusában készült, Verne hangulatú anyagok összegyűjtésére irányult. A későbbiekre is igaz lesz, hogy a játékban előforduló gépezeteket és egyéb tárgyakat funkcionálisan is megtervezzük, nem csak a látvány fog dominálni az elkészítésük közben. Szakértőket is bevontunk a munkába, többek között egy hivatásos börtönőr is segített, aki magas beosztásban dolgozott különböző börtönökben. Személyesen is voltunk fegyintézetben, no persze csak látogatóként. Ez a látogatás különösebben hasznos volt az elítéltek jellemző karakterisztikájának belövésében. A grafikusainknak bizony elkerekedett a szemük a Rejtő-stílusú arcok láttán. Szakértőként meghívtunk egy olyan illetőt, aki úgymond belülről is megismerhette a helyszínt, 2 évig volt vendége az egyik létesítménynek. Ő főleg a rabok mindennapjairól mesélt, ami nagyon lényeges lehet azok reális kialakítása szempontjából. Az alakok helyes megformálása érdekében még egy pszichológus előadását is meghallgattuk.

Általánosságok készülnek el a játékkal kapcsolatban, felépítjük a játék gerincét, melyet a későbbiekben fogunk feltölteni konkrétumokkal. Ezek mellett elkészült az általunk csak Prototype-ra elkeresztelt nagyon leegyszerűsített próbabörtön, melyben egyrészt látvány szempontjából ellenőrizzük a design ötleteket, másrészt ez működőképes börtön lesz az elkészültekor, amelyen konkrétan is ki lehet majd próbálni a leegyszerűsített játékot. Ez a munka a későbbiekben sem lesz haszontalan, hiszen a próbabörtönt szánjuk Tutorialnak a kész játékban.

RAY-TRACER FOLYTATÁS

Faragó Károly továbbfejlesztette az elkezdett ray-tracer alkalmazásunkat. Lássuk, a program milyen lehetőségekkel bővült.

A múltkori számban a CD-re felkerült nagyon egyszerű kis ray-tracer csak egy kamerát és egy pontszerű fényforrást támogatott, illetve csak gömböket tudtunk rajzoltatni vele a legegyszerűbb árnyalási technika mellett. A mostani szám programja sokkal fejlettebb ennél. Object típusokban kezelni tudja már a poligonos háromszögeket, a kockát, a kúpot és a tóruszt, illetve természetesen az ezek kombinálásából elérhető bármely más alakzatot. Ezentúl készíthetünk átlátszó és tükröződő felületeket is, ez utóbbival az objektumok látszódni fognak egymás felületén is. A 3 leggyakoribb fényforrástípus típus is belekerült a programba, melyek a következők:
- directional light – ez párhuzamos fénysugarakból áll (pl. nap)
- pontszerű fényforrás – minden irányba, egy pontból sugárzó fény (pl. gyertya)
- spot light – kör alakban sugárzó, irányított fény (pl. spot lámpa)

A fényforrások alkalmazásakor használjuk a távolságfigyelést is, mely szerint a fény a megtett távolsággal arányosan elhalványul, lecseng. Az eddigi verzióban akárhova helyezhettünk fényforrást és objecteket, a fény intenzitása nem változott a távolság növekedésével. Az összes változtatás alapjait már a múltkoriban lefektettük, így a mostani fejlemények kiegészítést jelentenek azokhoz képest. Programozás-technikai szempontból még mindig az elején tartunk, azonban a mostani szám példaprogramja már igazi ray-tracing alkalmazásnak számít: minden olyat tud, amit komolyabb társai, bár nem olyan minőségben. Mivel a program elvileg végtelen számú objectet tud kezelni, így csak a scriptes beviteli mód szab határt annak, hogy generált képeinken milyen számban szerepeltetünk primitíveket, vagy milyen mennyiségben alkalmazunk háromszögeket a tervezés során.

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Némi pénzre a következőképpen tehetünk szert a játékban. Indítsunk új partit, a kiválasztott hős mellé pedig tegyünk be 5 kardost, majd mentsük el a játékot. Ezután hexa editort használva a következő értékeket (a kardos definícióját) javítsuk ki a kimentett állásban:

Money Cheat (Hex)

Cost = 01
Points = 01
Initial CP = 0
HP = 001
DR = 01
Evade = 01
BDMele1 = 10
Hit1 = 10
MaxHit = 01
MaxBD = 01

Az állást betöltve 65 aranyat kaphatunk minden kardosért, ha eladjuk őket.

TZAR: BURDEN OF THE CROWN

Játék közben az Enter billentyű lenyomásával léphetünk be a chat ablakba, ide írhatjuk be a következő kódok valamelyikét:

HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP Cheat mód aktiválása
HMGOD isten mód a kiválasztott egységnek
HMREVEAL teljes térkép
HMNOFOG köd eltüntetése a pályáról
HMPETLEVA 50000 egység minden alapanyagból
HMDVALEVA 50000 egység minden alapanyagból
HMTIMER óra megjelenítése
HMBUILDOZER gyors építés
HMUSURP a főépület feletti uralom elvesztése
HMNOTECH az egység vagy épület nem függ a fejlesztés fokától
HMKINGDOM x a kiválasztott egység lesz a játékos x. egysége (1-9)
HMSPAWN name behív egy tetszőleges egységet a játékba
HMNEXT ismeretlen hatás
HMDEBUGPATH ismeretlen hatás
HMSPY ismeretlen hatás
HMHUNT ismeretlen hatás
HMDCLR ismeretlen hatás
HMDSET ismeretlen hatás
HMRESIGN ismeretlen hatás
HMDEMO ismeretlen hatás
HMGIVE ismeretlen hatás
HMRECORD ismeretlen hatás
HMMAP ismeretlen hatás
HMCONT ismeretlen hatás

HEROES 3: SHADOW OF DEATH

Nyomjuk le a TAB-ot, mielőtt beírnánk az alábbi kódokat:

nwcagents az üres helyeket Black Knightokkal töltjük fel
nwclotsofguns összes hadi gépezetet megkapjuk
nwcneo szintlépés
nwctrinity minden üres helyre 5 Archangel kerül
nwcfollowthewhiterabbit maximális szerencse
nwcnebuchadnezzar végtelen lépés
nwcmorpheus maximum morál
nwcoracle összerakott térkép
nwcwhatisthematrix világtérkép megjelenítése
nwcignoranceisbliss világtérkép elrejtése
nwctheconstruct 100.000 arany és 1.000 alapanyag mindenből
nwcbluepill játék elvesztése
nwcredpill játék megnyerése
nwcthereisnospoon 999 manna és az összes varázslat
nwczion összes épület
nwcphisherprice a színek megváltoztatása

THIEF 2: THE METAL AGE

A kezdő pénzünket nagyon könnyen átállíthatjuk a játékban, hiszen csak a dark.cfg file-ba kell beszúrnunk egy sort az alábbi tartalommal: „cash_bonus n" ahol n jelenti a küldetés kezdetekor kapott pénzmennyiséget. Ha megelégeltük az aktuális küldetést, akkor nincs más dolgunk, mint lenyomni a [CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + [END] billentyűzet kombinációt, mely a következő pályára visz.

ALIEN NATIONS

magiceye teljes térkép
lolly maximális Lollypops
juice maximális Mushroom Juice
choco maximális Chocolate Cake
wartime maximális fegyverek
iamhungry maximális kaja
ironman maximális vas
stonemason maximális kő
lumberjack maximális bőr
rain maximális Maggot
cashcow 5 000 $-t kapunk
winner küldetés elvesztése

BRAM STOKER'S DRACULA

Az alábbi címekre kell hexa editorral beírnunk az FF értékeket a kimentett játékállásba:

Lőszer: cím 4E4C érték FF
Szent Worfer: cím 4E4B érték FF
Tárgyak 4E44 – 4E49:

01 Holy Worfer
14 Appel
16 Chicken
18 Cheese
19 Gold-Key
1A Silver-Key
1B Emerald-Key
1C Sun-Key
1D Ruby-Key
1E Night-Key
1F Crystal-Key

DEVIL'S ISLAND PINBALL

A cheat kódok beírása előtt le kell nyomnunk a Print Screen billentyűt, majd ezek után begépelhetjük azokat:

none shall pass golyó megállító ki/be
checkmate végső golyó
geriatric idő növelése
juvenile idő csökkentése
debate team pontszám növelése
miss marple Mystery Lit
field goal Kickback Lit
idiot box videomód bekapcsolva
ooga-booga Witchdoctor bekapcsolva
false gods Idol bekapcsolva
easter island Big Ugly Head bekapcsolva
pompeii Volcano bekapcsolva
peashooter Cannon bekapcsolva
deadman Zombi golyó engedélyezve
mixmaster következő alkotóelem engedélyezve
donut utolsó alkotóelem engedélyezése
transwarp Powerball engedélyezése
1 green bottles Cannibal Attack Lit
2 green bottles Pirate Gold Lit
3 green bottles Jungle Pursuit Lit
4 green bottles Snake Slaying Lit
5 green bottles Into the Lair Lit
6 green bottles Voodoo Curse Lit
7 green bottles Scorpion Hunt Lit

MAJESTY

Játék közben nyomjuk le az Entert, majd írjuk be az alábbi kódok valamelyikét:

victory is mine játék megnyerése
i'm a loser baby játék elvesztése
fill this bag 10000 arany
revelation teljes térkép
build anything összes épület elérhető
give me power összes varázslat elérhető
cheezy towers a varázslatoknak nincsenek térbeli korlátai
restoration HP visszaszerzése
frame it frame szám kijelzése
grow up kijelölt hős +5 szintet lép

DIE HARD TRILOGY 2

A cheat kódok beírásához nyomjuk meg az ESC-t, ezzel megállítjuk a játékot, és begépelhetjük őket:

Összes módban:

painless isten mód
fogging köd ki/be
followme kamera mozgatása

Sharpshooting mód:

weapons összes fegyver
ammo végtelen lőszer
autoreload automatikus újratöltés ki/be
autofire automatikus lövés ki/be
slowmo ellenségek lassúak
slowrocket a rakéták lassúak

Úszó mód:

ghost keresztülmehetünk a falakon
nitro végtelen nitro
freeze időlimit kikapcsolása
chantastic gyorsabb úszás
snow hó
susonly úszás úszógumival

Action/Adventure mód:

weapons összes fegyver
ammo végtelen lőszer
freeze ellenfelek megállítása
targeting automatikus célra tartás
laser lézer irányzék
ghost falon való átjárás
followterrain olyan magasra ugrunk, amilyenre csak akarunk
mrbones Skeletonná válsz
shocked Electrické válsz
fps First Person perspektíva
fragyuck több vér
pillowmode kis fejek
bighead nagy fejek

RISK 2

Egy kört visszaléphetünk a játékban az alábbi kis okossággal. Ha nagyon elszúrtuk a körünket, akkor lépjünk ki a menübe, majd lépjünk vissza azzal a címszóval, hogy mégis folytatni akarjuk. Ilyenkor az elszúrt körünk elején találjuk magunkat.

Bear™

HP Vevőszolgálat: 382-1111 www.hp.hu

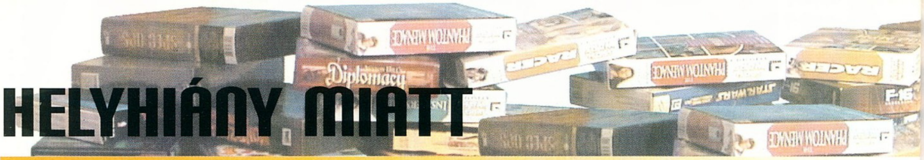
Megtévesztően valósághű.

Ugye szinte félti a leégéstől ezt a hófehér hátat, annyira valósághű? Megnyugodhat, ez csak egy másolat, amely a létező legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárással készült. Ezt nyújtja Önnek a Hewlett-Packard forradalmi, PhotoREt precíziós technológiája.

Képes akár 29 tintacseppet elhelyezni minden egyes mikroszkópikus ponton, ráadásul mindezt rendkívül gyorsan. Bármennyire sietős is az Ön dolga, mindig egyedülálló fotóminőségű képeket fog kapni. Ezt senki nem csinálja jobban. Legföljebb maga a valóság.

HP PhotoSmart és DeskJet nyomtatók

hp invent



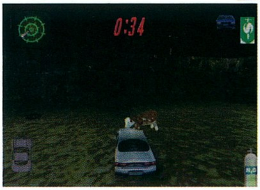
HELYHIÁNY MIATT

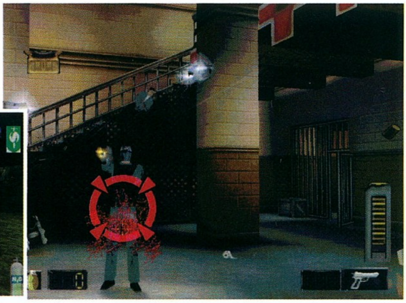
Ebben a hónapban a helyhiány miatt rovat kissé összezsugorodott, mivel egy oldalt átadtunk a Cryo cég DVD-n megjelent játékainak. Úgy tűnik, az új szabvány szép lassan mégis beszivárog az életünkbe, s egy időre elfelejthetjük a lemezcserélgetés fogalmát.

DIE HARD TRILOGY 2

A Die Hard Trilogy első része simán eltűnt volna a feledés homályában, hacsak nem kerül rá a PC Gurura teljes játékként. Talán ez volt az oka annak, hogy izgatott várakozás előzte meg a folytatást. A hírek szerint a cselekmény áttevődött Las Vegasra, s annak környékére. Olyan helyszíneket is meglátogathatunk, mint a híres Hoover gát.

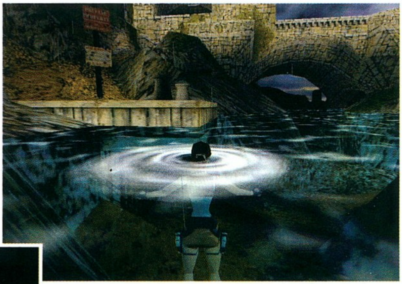
Amikor a teljes verzió végre megérkezett, csalódnunk kellett. A játék szinte semmit sem fejlődött az első részhez képest. A játékmenet ugyanúgy három részből áll, a különbség csak annyi, hogy most már a 3D gyorsítás bekerült. Ez így leírva nagyon szépen hangzik, de a megvalósítás meglehetősen pocsék. Hihetetlenül lassú lett, gyakran volt olyan érzésem, hogy lassított felvételt látok. A „3rd person" nézet és az autós rész nevetséges, három évvel ezelőtt még talán el is mentek volna. A „Virtua Cop" stílusú rész egész kellemes, bár a sebesség ebben is meglehetősen lerontja a játékélményt. Többféle fegyvert, kézigránátot, golyóálló mellényt vehetünk fel, s a játéktéren szinte minden szétlőhető (még a túszok is). Mi döntjük el, milyen stílusban játszunk. Nem kötelező az idétlen és unalmas részeket végigjátszani, a program lehetőséget biztosít arra, hogy csak az általunk kedvelt részeket játsszuk le. Messze el kell kerülni ezt a játékot, pénzt még véletlenül sem szabad érte kiadni.

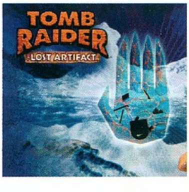




TOMB RAIDER III: THE LOST ARTIFACT

Senkinek sem tűnik fel, hogy az EIDOS a Tomb Raider sorozatról már ötödik éve húzza le a bőrt? Érdemes lenne összehasonlítani az első részt ezzel a kiegészítővel, hamar rájönnénk, hogy az apró változtatásoktól eltekintve ugyanazt kapjuk már 1995 óta. Itt lenne az ideje, hogy a Core Design végre meglepjen minket, játékosokat egy teljesen új Tomb Raider motorral. A Lost Artifact óriási csalódás. Hat új küldetést és néhány eddig még nem látott ellenfelet kapunk. A történet meglehetősen banális. A harmadik rész végén sikerült legyőznünk a megalomániás tudóst, de rá kellett döbbennünk, hogy átvert minket. Nem négy, hanem öt varázstárgy lett kifaragva a földbe csapódott meteorból. Ezt az ötödik, elveszett tárgyat kell megkeresnünk (a körmömet lerágtam izgalmamban, amikor meghallottam ezt a sztorit). A kutatást a tudós házában kezdjük, a Loch Ness tó partján (lehet, hogy most megtudjuk, mi is él a víz mélyén?). A kiegészítő önmagában is használható, nem kell hozzá a harmadik rész. Csak a Tomb Raider fanatikusoknak ajánlom, a többiek inkább keressenek valami eredetit.





Mocsy
mocsy@vogel.hu

DVD – JÁTÉKOK

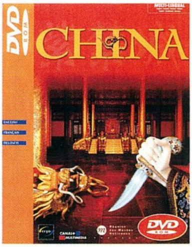
Amikor a DVD formátum megjelent, mindenki azt gondolta, hogy a játékszoftver fejlesztők milyen hamar rá fognak ugrani. Hiszen sokkal egyszerűbben meg lehet vele oldani a manapság egyáltalán nem ritka több CD-s játékok kezelhetőségének problémáját. Nincs állandó lemezcserélgetés, és a lemezek megsérülésének kockázatát is alaposan lecsökkenti, hogy a játék egyetlen korongja állandóan a meghajtóban van. A fejlesztők ennek ellenére nem ugrottak rá az új médiumra, személy szerint eddig két játékot láttam DVD-n: a Blade Runnert, és a Baldur's Gate-et. Eléggé meglepődtem, amikor kapásból öt darab DVD-n (is) megjelent játékot kaptam tesztelésre. Ezek mindegyike a Cryo francia fejlesztőcsapat munkáját dicséri. Igazából olyan régebben megjelent termékekkel van dolgunk, melyek modernebb adathordozón kerültek újra kiadásra. Lássuk őket szép sorban.

VERSAILLES

A francia uralkodóház híres kastélya ma múzeum. A DVD segítségével visszarepülhetünk az időben XIV. Lajos – a napkirály – idejébe, és kívül-belül körbesétálhatjuk ezt a csodaszép épületet. A készítők korabeli festmények, tervrajzok alapján rekonstruálták a palota három évszádaddal ezelőtti kinézetét. A lemez apropója persze nem a multimédiás tartalom, hanem az izgalmas kalandjáték.

A király egyik bizalmasaként meg kell mentenünk Versailles-t egy titokzatos személy őrült tervétől. A történet persze semmilyen valós háttérrel nem rendelkezik, de a DVD-n több nyelven is megtalálható játék kedvéért minden megtörténhet.

CHINA

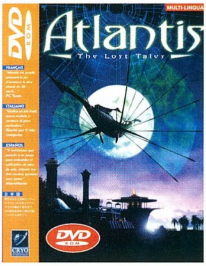


Ez a DVD-ROM a XVIII. század végi császári Kínába, a tiltott városba kalauzol el minket. Az uralkodó – Qianlong császár – megbíz minket egy szörnyű gyilkosság felderítésével, amit napnyugtáig kell elvégeznünk. A palota és a környező helyszínek a lehető legrealisztikusabban lettek megvalósítva, hogy az eredeti kor hangulatát minél jobban visszaadják. A közlekedés az előző játékban használt buborék-nézegetős kivitel, minden helyszínen teljes 360 fokban körülnézhetünk. A készítők nagyon sok lexikális anyagot is belecsempésztek a játékba, ezt a történet során fokozatosan tálalják elénk. A DVD többnyelvű.

RING

Igen érdekes kivitelezésű kalandjáték, melynek négy külön története van. A játékban hat, egymástól teljesen eltérő világban kell játszanunk. Mindegyik világnak megvan a maga hőse, és azoknak természetesen megvan a végzetük is. A történetet egymás után sorban, vagy teljesen össze-vissza is végigjátszhatjuk. A Ring az előzőekhez hasonlóan jeleníti meg a helyszíneket, amelyeket 360 fokos körben teljesen végigböngészhetünk. A játékot Wagner zseniális zenéje kíséri végig. Többnyelvű kiadvány.

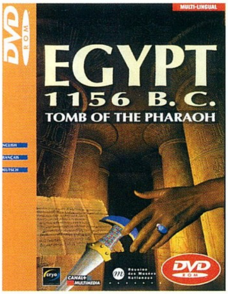
ATLANTIS



Nem mai játékkal van dolgunk, de nem is mondható réginek: az eredeti kiadás valamikor 1997 nyarán jelent meg (PC GURU 97/8-9). A történet az ókori időkbe, a legendás Atlantisba kalauzol el bennünket. A város létezésére ugyan semmilyen bizonyíték sincs, de az emberi képzelet határtalanságának (és a komputer grafikusoknak) hála, a legenda életre kelt. A játék emlékeim szerint a Cryo egyik legszebben sikerült kalandmeséje volt. Csodálatosan megtervezett helyszínek, érdekfeszítő történet, remek körítés. Mi kell még? A dobozon ugyan nem találunk utalást az angol nyelv támogatására, ettől függetlenül a lemezen (többek között) megtalálható az is.

EGYPT

Egy egészen frissnek mondható játék is bekerült a mostani válogatásba. A Tomb of the Pharaoh alcímmel megjelent kalandjáték visszarepít minket az ókori Egyiptomba. A magával ragadó történetben ifjú egyiptomit alakítunk, akinek legfontosabb feladata, hogy apját megmentése a kivégzéstől. A Cryo az Egyptben is kitett magáért: nagyon szépen kivitelezett, korhű helyszínek várják a kalandvágyó játékosokat. Igazi csemege az ókori Egyiptom, a fáraók korszakának szerelmeseinek. A játék a többihez hasonlóan többnyelvű.



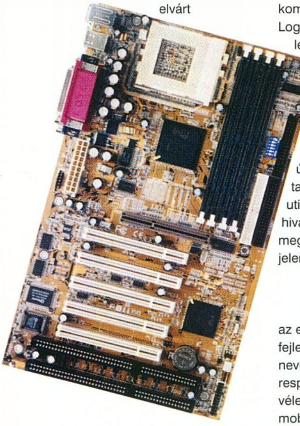
SakmaN
sakman@vogel.hu

Automex Kft.
1077. Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700

HARDWARE HÍREK

BX FOREVER

Az Intel 440BX méltán kiérdemelhetné a minden idők legnépszerűbb desktop alaplapi chipsetének járó díjat, hisz már jó ideje közöttünk van, és nemrég két vadi új alaplap jelent meg köréje építve (az Intel egyik szeme sír, a másik nevet, hiszen a BX fogy rendesen, de ennek folyományaként az i820 az elvárt



mértéknél kevésbé). Az egyik az Asus CUBX-e, amely mint neve is mutatja, főleg Coppermine processzorok behelyezésére vár, JumperFree BIOS-szal és UDMA/66 támogatással rendelkezik. A FIC FB11-e szintén Socket 370 FC-PGA foglalatot tudhat magáénak, további paraméterei nagyjából szokásosnak mondhatók: 5/1/2/4 bővítő rés (PCI/AGP/ISA/DIMM).

NÓVUM A FIC-TŐL

Az új FIC alaplap, a FA31már a nagykereskedelmi kiszállítás csatornáin evez, és bizony egyedi a maga nemében. Alaptulajdonságait tekintve microATX formátumú Socket 370-es lap VIA Apollo Pro 133A chipsettel. Ami kevésbé alap, az a NOVUS-nak elnevezett szolgáltatáscsomag, amely a jövőben a gyártó egyre több alaplapján fog megjelenni. A csomag tartalmazza többek között a Clockometert, amelynek segítségével Win98 desktopról tudjuk változtatni a Front Side Bus sebességét, illetve az ehhez kapcsolódó értékek grafikus és numerikus formában kijelzésre kerülnek. Lényegében a gyártó által hivatalosan támogatott SoftFSB-szerű programmal állunk szemben. A Hotkey szolgáltatás segítségével a BIOS bizonyos beállítási lehetőségei azonnal elérhetők egyetlen billentyűzet-kombináció lenyomásával. A LogoGenie pedig arra ad lehetőséget, hogy saját emblémánk jelenjen meg a számítógép bootolásakor.

A felsorolt szolgáltatások magukban ugyan nem számítanak újdonságnak, hisz már találkozhattunk velük különálló utilitykként, viszont összeszedve, hivatalos támogatással megfejelve eddig még nem jelentek meg alaplapon.

ÉHES GEFORCE

Mint azt a legtöbben tudjátok, az egyik legintenzívebb alaplap-fejlesztés az ASUSTek-nél folyik, a nevük többek között ezért respektált és félt a piacon. Nem véletlen tehát, hogy eljövendő mobóik tervezésekor figyelembe vették a saját 'kutatásaik' eredményeképpen napvilágra került tényt, miszerint némelyik Nvidia GeForce 256 chipes grafikus kártya erős számolási terhelés esetén akár 33 W-ot is felvehet, illetve igényelhet a 3,3 V-os AGP buszból. Ez tetemes energiamennyiség, de a cég mérnökei szerint megfelelő designnal kivédhető, hogy még az ilyen mohó GeForce kártya is az elektronikus éhezés sorsára jusson alaplapjaikban. Ámen.

Ez a körültekintés annál is inkább aktuális, mivel napok kérdése, hogy a világ csillagos-sávos részén a cég 64 MB DDR memóriával szerelt V6800 64MB DDR-je a boltokba kerüljön mintegy válaszlépésként a Dell hasonló adottságú GeForce chipes kártyájára. Aki pedig nagyon parázik attól, hogy az alaplapja lefekszik energia hiányában, annak való az ASUS április vége felé megjelenő mobója, melyre a TNT2 grafikus chip alapból rá lesz integrálva. A további részletek egyelőre homályosak, csak az tűnhet biztosnak, hogy a lap nem i810 setes lesz...

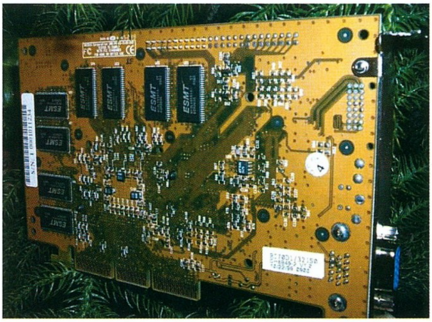
CHAINTECH DESPERADO RI70

Sokáig úgy tűnt, hogy kemény versenyben ugyan, de végül is az Abitnak sikerült a legutolsóként GF chippel szerelt kártyát a piacra dobnia (Most, hogy az 5.13-as referencia driverben már a GeForce 2 GTS is helyett kapott, ez valóban idejétmúltnak tűnik.). Ehhez képest a meglepetés erejével hatott, hogy a Siluro „hadba állítását" követően a minőségi alaplapjairól ismert tajvani gyártó, a Chaintech is kártyát épített a népszerű GPU köré. Tulajdonképpen kártyacsaládról van szó, hiszen a rendes SDR RAM-mal GF szerelt változat mellett a Vanta és az M64 alapú modell is (RI50, RI60) a portfolióban szerepel. Az internetre felkerült teszt alapján a Desperado RI70-es - nyilván Ők is a legpopulárisabb változatra fókuszáltak - jól tuningolható, relatíve olcsó megoldás, bár

MATROX G450

A G400-as chip 2000-es reinkarnációja, a G450 nyár közepén fog megjelenni. Az első lényeges változás az elődhöz képest, hogy Kanadában is áttérnek a 0,18 mikronos gyártási technológiára (nyilván ezzel a mag órajele is emelkedik majd, azaz a kártya teljesítménye, ha nem is számottevően, de nőni fog), majd rögtön ezt követi az architektúra teljes átszervezése, ami lehetővé tette a második RAMDAC, a tv jel átalakító és a digital flat planel adó integrálását a chipbe. Ezen felül áttérnek a 64-bites DDR memória interfészre (ami a nagyobb felbontásokban további gyorsulást eredményez majd), illetve általánosítják a DualHead Display-t. Penge éles, kristálytiszta 2D-s grafika, kellően gyors 3D megjelenítés, hardveres DVD támogatás, DVI alapú digitális flat panel csatlakozás. Röviden ezek a tulajdonságok jelentenek majd vonzó alternatívát a professzionális felhasználók részére, merthogy a G450 nem titkoltan az üzleti szféra igényeinek kielégítésére készül.

MATROX



DISSZONANCIA AZ AUREALNÁL

Március végén az Aureal Inc. egész operatív menedzsmentje lemondott, ezzel igen nehéz helyzetbe hozták az amúgy is komoly pénzügyi nehézségekkel küzdő céget, illetve a saját igazgatótanácsát, mely a cég eladásáról és opcionálisan a termelés fokozatos leállításáról folytat tanácskozást és tárgyalásokat. A Creative Labs ellen megnyert szabadalmi per, illetve az 1998-hoz képest 60 százalékkal megnőtt bevételek sem festették rózsásabbra a cég helyzetét, melyet legjobban az elmúlt év 27 millió dolláros vesztesége ír le (ebből a már említett pereskedésre mintegy 6 millió ment el) - az azonnali csőd bejelentésétől csak az Aureal egyik főrészvényesének tőkeinjekciója mentette meg a céget.

A vállalat további sorsáról tehát még nincs döntés jelen pillanatban, viszont kicsit előre gondolkodva felmerülnek olyan kapcsolódó kérdések, mint például, hogy mi lesz az újonnan kifejlesztett termékek (pl. SQ3500 hangkártya) piacra dobásával, illetve mi fog történni a felhasználói támogatással, ha a cég megszűnik?

(Lapzárta után érkezett a hír, hogy április 5-én a cég megmaradt vezetősége csődbiztos felügyelete melletti reorganizációt kért maga ellen a cégbíróságtól.)

Amikor még jól ment...

elmarasztalható az „igénytelen“ bundle és a tv kimenet hiánya miatt. Érdekes, hogy az Abithoz hasonlóan a Chaintech is az SDR RAM-os kivitelezést választotta, holott potenciális vásárlói szemmel ez tűnik a legkevésbé vonzó alternatívának. (Már ha követjük azt a logikát, hogy akinek a pénz nem számít, az DDR-es GF-et vesz, aki pedig kénytelen az ár/teljesítmény mutatókra fókuszálni, az TNT2-t, Voodoo3-at, esetleg Savage2000-et. Az SDR RAM-mal szerelt GF-ok ára egyelőre nem igazán akar leesni, így gyanítható, hogy az NVIDIA nagy OEM partnerei jelenleg ezeken a kártyákon realizálják a legtetemesebb hasznot.)

További újdonság a Chaintechtől a CT-7ATA, amely VIA Apollo KX133-as chipsettel szerelt athlonos alaplap. Ennek megfelelően a „szokásos“ paraméterekkel rendelkezik: 4X AGP, Ultra DMA-66, 133 MHz FSB.

MEMOREX TRI-MAXX200

Ha szeretsz CD-ket (újra)írni, DVD filmeket is nézel hébe-hóba, valamint egy jó CD-ROM olvasó is kell a gépedbe, akkor eddig három, de minimum kettő meghajtóra biztosan szükséged volt a vágyaid kielégítéséhez. Mostantól azonban van alternatíva - mindez egy drive személyében. A Memorex Tri-MAXX200 egy 24x-es CD-ROM olvasót, egy 6x-os CD-írót (amely 4x-es CDRW írásra is alkalmas) és - ami a legfontosabb - egy 4x-es DVD-ROM olvasót foglal magában - mindezt alig drágábban, mint a rendes CD-írók! A drive belső és külső kiszerelésben egyaránt kapható E-IDE, ATAPI és SCSI csatolókkal. A Memorex ugyan nem saját maga gyártja a terméket, de a Ricoh-tól átvett technológia mellé kiváló terméktámogatást és nagyon figyelemre méltó szoftvereket ad, a drive kinézete pedig a belső és külső verziók esetében is egyaránt esztétikus, sőt, kimondottan cool! Az ilyen hibrid meghajtók egyetlen hátránya a kombinált író-olvasófej nagy súlya, ami rosszabb elérési időt jelent - de ez nem igazán számít, ha a drive univerzális felhasználhatóságát tartod szem előtt.

3 GIDAFIXEL

A 3dfx akvizícióra adta a fejét, a bekebelezendő cég pedig a GigaPixel, mely már jó ideje ismert a 3D-s grafikai chipek fejlesztése terén.

A felvásárlási döntés előtt nagyjából egy hónappal megkezdődött tárgyalások eredeti célja technológiák licencelése volt a 3dfx részéről, de időközben megjött az étvágyuk; végül megállapodás született a két vállalat között, hogy a GP 186 millió USA dollár értékű 3dfx részvényért cserébe gazdát vált.

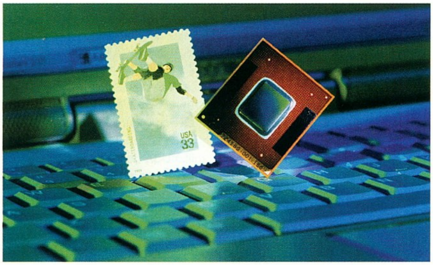
A már eddig is két konkurens fejlesztőcsapattal dolgozó 3dfx (Nvidia modell) most újabb 40 tehetséges mérnököt mondhat magáénak, akik nemsokára már munkába is állnak új kenyéradó gazdájuknál - annak ellenére, hogy ez a nagy horderejű tranzakció csak 2001 nyarára fejeződik be, ekkora viszont a 3dfx már olyan grafikus chipet ígér, amelybe a GigaPixel remekbeszabott FSAA (full screen anti-aliasing) technológiája integrálva lesz. A Voodoo-iparosok egyik vezetőjének nyilatkozata szerint ez az integrálás még sem a Voodoo 4/5 szériát, sem a Rampage projektet nem érinti - ezek már túl előrehaladott állapotban vannak a lényegi változtatásokhoz.

A GigaPixel szabadalmaival és alkalmazottainak tudásanyagával felvértezve a 3dfx távolabbi terveit tekintve be kíván törni a laptopok piacára is. Személyes véleményem szerint már épp ideje volt a vérfrissítésnek a vudu babák háza táján, kezdtek nagyon 'belterjessé' válni (például a Voodoo 3-ban sincs még 32, csak a jó öreg 16 (22-nek álcázott) bites színmélység).

VÉGE AZ S3 GRAFIKÁNAK?

Március 29-én az S3 Incorporated hivatalosan is bejelentette, hogy tárgyalásai vannak folyamatban a cég

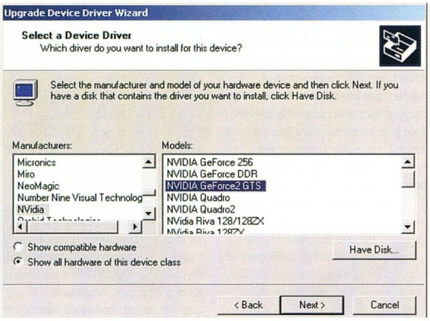
Íme a Voodoo 5500-as első tesztpéldányainak egyike....



vannak folyamatban a cég grafikus chipeket fejlesztő és gyártó részlegének eladásáról, azonban eddig az időpontig nem született semmilyen konkrét megállapodás, és a 'kérők' neve sem került napvilágra hivatalos forrásokon keresztül. Ami bizonyos, hogy a VIA Technologies erősen érdeklődik a részleg iránt, tavaly év végén már mégis az eladás mellett döntenek, akkor saját bevallásuk szerint mindenképpen az S3 befektetőinek legnagyobb megelégedésére fognak eljárni.

VIVA APOLLO PRO 133A

Az ASUSTek és a Gigabyte nagyon jó minőségű implementációi után most az Abit és a Soyo is kijött a saját



licencszerződés is kötetett a két fél között. Kérdéses még az is, hogy csak a chipgyártás kerül az eladási listára, vagy éppen hozzácsapják a Diamond Multimedia nevet és goodwillt is. Még kevésbé helytálló, de jelenlevő pletykák szerint az Nvidia is szívesen beerősítene ilyen felvásárlással - viszont akármi is az igazság, a TNT-s cég vezető munkatársai egyelőre cáfolják ezt az állítást. Az eladási szándék egyelőre nem kőbe vésett, még akármi történhet - többek között az is, hogy marad a cégnél minden a régiben, viszont ha a managerek

elképzelései alapján megépített, VIA Apollo Pro 133A chipsetre épülő alaplapjával. Az előbbi a VT6X4, míg a másik a SY-7VCA névre hallgat. Annyit mindenképpen tudni kell erről a chipsetről, hogy specifikációi alapján élesen veri a BX-et, ha gyorsaságát tekintve nem is: UDMA/66, 133 MHz FSB és AGP 4X támogatás alapból. Az ad további aktualitást ennek a hírnek, hogy a VIA elkészült a fent nevezett chipset duál processzorokat támogató változatával is.

INDREMA L600

Az X-Box színre lépését követően - az ismeretlenség homályából - az Indrema is bejelentette készülődő digitális szórakoztató rendszerét, az L600-at. A PC-s alapokra tervezett „konzol" (a hardver itt is fix lesz) legszembeötlőbb tulajdonsága, hogy operációs rendszerként testre szabott Linuxot futtat majd. A család TV-jére kapcsolva (HDTV kimenet is lesz rajta!) alkalmas lesz internetezésre, játékra, MP3-ak lejátszására. Említésre méltó

• A Microsoft az egyéb gondjai mellett biztos sikerként könyvelheti el az új operációs rendszerének bevezetését (az emlékezetes launch...), hiszen csak az Egyesült Államokban alig egy hónappal a kereskedelmi forgalomba kerülése után több mint 1 millió darab Windows 2000-et értékesítettek. (Ráadásul ez a szám a nagyvállalati, ún. Enterprise Agreement szerződés kereteiben vásárolt termékeket még nem is tartalmazza)

• Az AMD az elkövetkező két évben 300 millió dollár értékben szállít majd flash memóriát az Alcatelnek. Ezzel a piac felosztása tovább folytatódik, hiszen a közelmúltban az Intel és az Ericsson kötött hasonló megállapodás született, bár ők az időtartamot három évben, az összeget pedig egy milliárd dollárban fixálták.

• A SCEI-t hivatalosan is kötelezték a Playstation 2-höz kiadott utilitylemezek cseréjére, melyeken már a „jó" DVD lejátszó program van. Ami a háttérben van: a PS2 kiadását követően szinte azonnal felröppent a hír különböző webes fórumokon, hogy a Sony új játékgépe egy kis trükkel bármilyen régiókódolású filmmel elboldogul. A nemzetközi DVD szövetség azonnal fellépett a „hackelhető" DVD játszó szoftver - így a PS2 - ellen, mivel a régiószabad lejátszók copyright sértők. Az érintett lemezek cseréje nem kis költségeket fog okozni a Sonynak, hiszen a PS2 eladások már meghaladták az 1.250.000 darabot.

• Egy tokiói sajtótájékoztatón W. J. Sanders, az AMD elnök-vezérigazgatója bejelentette, hogy a második legnagyobb CPU gyártó előreláthatólag több mint 1 milliárd dolláros rekordforgalommal zárja majd az első negyedévet (azaz felülmúlják az erős karácsonyi szezon 968 710 000 dolláros eredményét).

• Az Aopen új házszériát jelentett be, amely remélhetőleg majd a magyar piacon is hamarosan elérhető lesz. Remélhetőleg, hiszen az Aopen házak - itthon szinte egyeduralkodóként - a kedvező ár mellett az igényes formatervezést és a kivételes minőséget képviselik.

• A Microsoft 200 millió dollárt fizet az Nvidiának, hogy kifejlessze az X-Box speciális grafikus chipjét és multimédiás alrendszerét. Az ígéretek szerint ezért az összegért a szoftveróriás új konzolja közel 300 millió poligon kirakására lesz majd képes másodpercenként.

• A Compaq új, olcsó kategóriás notebookot jelentett be fókuszálva a kis és közepes vállalkozások piacára valamint az oktatásra. A gép lelke az AMD 475 MHz-es Mobil K6(r)-2 processzorja, amelyet 25 mikronos technológiával készítenek a texasi Fab25-ben (magyarán már rég nem menő...:)). A 100-as modellel a szokásos Compaq minőséget és bundle-t kapjuk „mindössze" ezer dollárért. További paraméterek: 12,1" VGA HPA és TFT panel, AGP-s grafikus kártya 4 vagy 8 MB memóriával, 5 GB Smart hard drive, 24x CD ROM.

• Továbbra is nagy titoktartás övezi az NVIDIA új chipjeit (NV11-15), ám az már tudni lehet, hogy április 25-én a világ újra megváltozik (annak idején ezzel a szlogennel hirdették webes alapokon az első GPU-t)... A következő generációs GF készültségi fokáról egyedül a referencia driverek meghajtói árulkodnak, ezekben ugyanis a GeForce 2 GTS már opcionálisan választható. (Tényleg csak zárójelben jegyezzük meg, hogy az ATI 24-én rendez „Rage 6 partyt" New Orleansben.)

• Az LG készítette el az első kazettás megoldással kombinált hordozható MP3 lejátszót. Az AHA-FD770 alkalmas a régi audiokazettáink fogadására, MP3-ak hallgatására, illetve tartalmaz beépített FM tunert is. A távirányító és a szembeötlően igényes formatervezés további extrának számít.

de mivel a hordozható gépek esetében a minél alacsonyabb energiaigény elsődleges szempont, ezért az Intel ezúttal némi teljesítményt áldoz fel az energiatakarékosság oltárán). A mobil PIII-600 MHz low-power változata júniustól ugyancsak kapható lesz mintegy 52 % ártöbblettel az 1,6 V-os típushoz képest. Ha már az energiatakarékosságról esik szó, feltétlenül meg kell említenünk a cég új, SpeedStepnek titulált technológiáját, melyet a mobil PIII sorozat minden tagja meg fog kapni a 600 MHz-es változattól felfelé. Lényege, hogy amikor az ilyen chippel ellátott hordozható számítógép nem a hálózatról, hanem akkumulátorról megy, akkor az órajel automatikusan visszaesik 500 MHz-re, ezzel csökkenti az energiafelhasználást. Ez a módszer sokkal kevésbé hatékony, mint a Transmeta Crusoe-k LongRunja, vagy az AMD Mustang chipjéé, viszont van egy hatalmas előnye: ez nemsokára gyártásban lesz, ellentétben az előbbi kettővel.

Ami az árakat illeti: az Intel egységesített árpolitikája szerint az újonnan belépő, azaz legdrágább mobil Celeronok ára 170-180 USA dollár között fog mozogni ezres tételben, a MHz sorban eggyel hátrébb lévő Celiket nagyjából 130, míg a legkisebb, a cég által még szállított változatot 70 USD körül vesztegetik majd (ez példának okáért szeptemberben a C500 1,6 V lesz). A mobil PIII-ak árazása már kevésbé konzekvens, viszont úgy néz ki, hogy júniusban már 300 dollár alatti áron hozzá lehet majd jutni ezres tételben a mPIII-650-hez, ami akár jutányosnak is nevezhető összevetve a szeptemberben debütáló 850 MHz-es változat 722 $-os árával.

Az Intel mobil chipsetek tekintetében a high-end hordozható gépekbe a saját vénülő, de még mindig népszerű 440BX setjét ajánlja, melyet csak ez év utolsó negyedében fog lecserélni a kisebb hely- és energiaigényű Solano-2M, amely ekkortól kezdve azonban le fogja fedni a teljes laptop- és notebookskálát, kivéve az egészen olcsó mini-notebook kategóriát, melyben továbbra is a 440MX-100 és 440MX lesz a favorit. Év közben a 440ZX-M és a 440ZX-66M setek is futnak még a középkategóriás laptopokban. Az újdonságnak számító Solano2-M-ről jelen pillanatban még nem lehet hozzájutni semmiféle infóhoz, gyanítható azonban, hogy i815-ös alapokon fog nyugodni visszafogott elektronikus étvággyal.

VIVA APOLLO PRO 133A

Az ASUSTek és a Gigabyte nagyon jó minőségű implementációi után most az Abit és a Soyo is kijött a saját elképzelései alapján megépített, VIA Apollo Pro 133A chipsetre épülő alaplapjával. Az előbbi a VT6X4, míg a másik a SY-7VCA névre hallgat. Annyit mindenképpen tudni kell erről a chipsetről, hogy specifikációi alapján élesen veri a BX-et, ha gyorsaságát tekintve nem is: UDMA/66, 133 MHz FSB és AGP 4X támogatás alapból. Az ad további aktualitást ennek a hírnek, hogy a VIA elkészült a fent nevezett chipset duál processzorokat támogató változatával is.

INDREMA L600

Az X-Box színre lépését követően - az ismeretlenség homályából - az Indrema is bejelentette készülődő digitális szórakoztató rendszerét, az L600-at. A PC-s alapokra tervezett „konzol" (a hardver itt is fix lesz) legszembeötlőbb tulajdonsága, hogy operációs rendszerként testre szabott Linuxot futtat majd. A család TV-jére kapcsolva (HDTV kimenet is lesz rajta!) alkalmas lesz internetezésre, játékra, MP3-ak lejátszására. Említésre méltó még a beépített 100 megabites ethernet port (alapvetően a kábelnetre fókuszálva), a vezeték nélküli billentyűzet és egér, valamint a masszív 3D megjelenítés a kellő geometriai gyorsítással kiegészítve. „A fekete dobozok ideje lejárt" - vélekedik magabiztosan az Indrema egyik alapítója. Az L600 az ígéretek szerint 2000. karácsonyán már kapható lesz Unreal Tournament és Quake3 támogatással...

MAGYAR WINDOWS 2000

A magyar Windows 2000 elkészült - jelentette be 2000. április 5-én a Microsoft Corp. honosítással foglalkozó írországi központja.

A szoftvercsalád lokalizálása az angol nyelvű termék elkészülte után 111 napig tartott. Ez idő alatt nemcsak az operációs rendszer Professional és Server változatait magyarították, hanem a 128 bites titkosítást megvalósító kiegészítő csomag is elkészült, amelyet a termékkel együtt hoznak majd forgalomba. A Windows 2000 sokszorosítása a tervek szerint 3-4 hetet vesz majd igénybe, így a termék szállítása és értékesítése várhatóan már április utolsó napjaiban megkezdődik. A Microsoft új operációs rendszerének hazai változata a kiadott nyelvi verziók sorában a tizenkilencedik. A cég a közeljövőben még csaknem ugyanennyi nyelvre szándékozik honosítani a szoftvert.

MINI WHEEL MOUSE MOBIL EGÉR - MOBIL FELHASZNÁLÓKNAK

A Pilot Wheel Mouse egerénél 20%-kal kisebb méretű Mini Wheel Mouse a Logitech azonnali válasza arra a tendenciára, hogy a hordozható számítógépeket használók tábora jelentős mértékben folyamatosan növekszik. Ez a felhasználói csoport olyan beviteli eszközöket igényel, amelyek könnyűek, könnyen hordozhatók, és minimális helyet foglalnak az amúgy is szűkös táskákban. A Mini Wheel Mouse csökkentett méretét tekintve ideális eszköz azoknak a felhasználóknak is, akiknek kisebb a keze, illetve még gyerekek. A zsinórt lerövidítették 80 cm-re, de mindemellett hosszabbító zsinór is van a termék csomagolásában, hogy a kényelmes használat biztosítható legyen a PC-s számítógépek esetében is. Az USB és PS2-es portok megkönnyítik az egér notebookokhoz vagy PC-khez

történő csatlakoztatását. Az ezüstszínű egér sötétszürke aljjal rendelkezik, így tökéletesen illeszkedik a notebookok színvilágához.

Időközben sikerült képet szereznünk az előző szám cebites hírei között bemutatkozó Cordless TrackMan Wheelről, illetve közelebbi ismeretségbe kerültünk az iMac designhoz igazított Pilot Wheel egérrel. Utóbbiról röviden csak annyit, hogy az USB csatlakozónak hála PC-s környezetben is könnyen használható, bár a mellékelt szoftver erre nem teszi alkalmassá (logikus, hiszen eredetileg tisztán Macintosh eszköz). Ezt a hiányosságot persze pótolni lehet a MouseWare megfelelő változatával.

Az első vezeték nélküli hanyattegérről (Ő lenne a Cordless TracMan Wheel...) egyelőre annyit lehet tudni, hogy valamikor a nyár közepén kerül majd a boltok polcaira, illetve azt, hogy a Logitechnél a képességei alapján szerényen csak „Duke-nak" becézik:).

PC Guru hardware team

AZ INTERNET ÉS A BIZTONSÁG

AVAGY, AZ INDIÁNOK HADIÖSVÉNYRE LÉPTEK...

A 2000. év eleje nem volt az a nyugodt időszak az internet hazai szegletében. Az egyik nagy Internet szolgáltató, az Elender szervereire történt betörés-sorozat, a BRFK, majd az érdi önkormányzat honlapjainak letörlését követően némi megnyugvással hallhattuk a hírt, hogy a rendőrség emberei elfogták a cyber-kalózokat. A hacker-palánták szinte dicsekedtek tettükkel, sőt virtuális sajtótájékoztatót tartottak „hőstettükről". Ez később elhibázott lépésnek bizonyult, ugyanis hozzájárult lebukásukhoz.

A történet azonban folytatódott a következő áldozat, a Synergon Rt. szerverének feltörésével, s a tettet magára vállaló LHAK hackercsoport üzenete - finoman szólva - tovább borzolta a kedélyeket.

Hacker... mára már közismert név. Az internet egyszeriben az érdeklődés középpontjába került, és a biztonságával kapcsolatban így meglehetősen rossz képet festenek a médiában. Az a párszázezer ember, aki rendszeresen netezik, ezen csak tovább bosszankodik, hiszen jól tudják ők is, hogy a világháló korántsem perverzek, terroristák és hasonló különcök gyűjtőhelye. A közfelfogás szerint az egyszeri ember nyugodtan és békésen szörfözhet a rajta megtalálható információk tengerében.

Vagy talán mégsem?

A kérdés indokolt, ugyanis az internetező polgárok többsége nem rendelkezik felsőfokú számítástechnikai tudással, ismereteik a felhasználói, alkalmazási szintre korlátozódnak. Így aztán nem is tudnak arról, hogy kis hazánkban a net csatatérré változott. Létezik egy igencsak vegyes összetételű, részint spontánul szerveződött kis csoport a hazai netezők között, akik számára a hálózat nem információforrás (legalábbis nem a hagyományos értelemben), és bizony, mondjuk ki bátran, garázdálkodni konnektálnak be esténként. Trészrutolnak, pingelnek, és folyton a hátsó lukat (Back Orifice) és a bugokat keresik. Netbusszal járnak, sniffer programokkal szaglásznak, a jelszót a jó öreg John The Ripperrel fejtik, törik az ártatlan szervereket. Úton-útfélen hencegnek a levágott skalpokkal, a megszerzett felhasználó-név jelszópárosokkal, és az a menő, aki a királyi nagyvadat, a root jelszót is leteríti. Teszik mindezt háborítatlanul, a társadalom enyhe szemlesütésével és néhány száz ember cinkos összekacsintása közepette.

Ez a jelenség ösztökélte a magát csak Kopasz Indiánnak nevező személyt arra, hogy pár héttel ezelőtt topikot nyisson az egyik népszerű internetes site, az Index.hu Törzsasztal fórumában. A jó szándék vezérelte gondolatát, amikor a nevéből ítélve koros harcos az átlag felhasználók figyelmét felhívta az őket fenyegető, igencsak reális veszélyekre. A „Kiástam a csatabárdot!" jelmondattal indított

akció a mi érdeklődésünket is felkeltette, hiszen a Guru stáb jó néhány tagja netezik otthonról is, de nem tekinthetjük magunkat hozzáértőnek a témában. Kis ideig követtük az eseményeket, majd megszületett a döntés: jelen ismeretterjesztő cikk keretében mi is hozzájárulunk a mozgalomhoz. Így hát szerény személyem is tolldíszt húzott a fejére, lóra kapott, s nekivágott a prérinek a kopasz törzsfőnököt keresve. Barátságosan fogadott, és az alábbiakban olvashatjátok beszélgetésünket.

PC Guru: Hau, Nagy Kopasz Törzsfőnök! Noha ragaszkodtál inkognitód megőrzéséhez, azért megkérnélek, szólj pár szót magadról, s hogy miért is indítottad a topikot?

Kopasz Indián: Hau, Laa-Yosh, nagy harcos. Magam is írókéz (újságíró) vagyok, és személyes érintettség okán ragadtam meg a lapátot rozsdásodó csatabárdom kiásásához. A script kiddie-k (kamasz crackerekről van szó) éppen azt hitték, hogy övék a világ. Alig lehetett már tőlük létezni, dolgozni a neten, annyira elszemtelenedtek, illetve annyira irreálisan mérték fel a helyzetet. Az én gépeimbe is sikerült már behatolniuk, szerencsére ilyenkor elég kikapcsolni a modemet...

PC Guru: Pontosan kik is azok, akik veszélyeztethetik az egyszerű netező indiánt a prérin? A crackerek? A hackerek?

Kopasz Indián: Az igazi, bár nem eléggé fejlett technikai tudású crackerek az Internet ragadozói, akik különböző trükkökkel hozzáférnek a naiv, óvatlan felhasználók gépeihez. Így, a felhasználó gépén keresztül, annak a nevében törnek be szerverekre, hajtják végre a különböző akcióikat. Ehhez a felhasználó gépébe be kell hatolni. Ennek a trójai program az egyik eszköze. Az igazi hackerekkel, akik alapvetően jó szándékú emberek, az átlagember nem szokott találkozni, ők egészen más technikai eszközökkel dolgoznak. Bár nem szívtuk el velük a békepipát, de építő szándékaik és gondolkozásuk miatt barátainknak tekintjük őket. Ők az Internet láthatatlan segítői. Nem az elnevezés a fontos, hanem az, hogy ki mit csinál, mire használja a netet, él a világháló adta lehetőséggel, vagy visszaél vele. Vannak még az úgynevezett script kiddie-k, ők a terep hiénái. Belőlük sokkal több van, ők jelentik a mindennapos, az igazi veszélyt. Kiszámíthatatlanok.

PC Guru: Mit is jelent a Script kiddie megnevezés? Miért kell elkülöníteni őket a hackerektől? Hogyan árthat nekünk egy ilyen sápadt arcú?

Kopasz Indián: Ne misztifikáljunk. A számítógépeinkben a valós élettel kapcsolatos adatainkat tartjuk, így az illetéktelen behatoló rólunk bármit megtudhat, illetve ezzel visszaélhet. Az első és legfontosabb információ az internet hozzáférésünk adatai, a jelszavaink. Ezekkel az adatokkal a nevünkben és helyettünk beléphetnek a hálózatra, természetesen a mi számlánkra. Azonban ha ezt teszik, akkor megnövelik a lebukás veszélyét. Mi található az átlagos felhasználó otthoni gépében? Ha kellőképpen naiv, akkor szinte bármi: a neve, a lakcíme, a telefonszáma, az adatai, a levelezése, a kapcsolatrendszere, a gyerekek, családtagok adatai, fényképei, az adóbevallása, a pénzügyei, a szerződései, a tervei, intim fényképek. Hogyan lehet visszaélni? Nem akarok tippeket adni, de belátható, hogy sokféleképpen. Így az ezekkel kapcsolatos lehetséges bűntettek alapján kellene megítélni ezeket a cselekményeket. A http://www.lockdown2000.com-on levő bemutató tanulságos és tanulmányozandó hely az interneten.

A script kiddie elnevezés a valódi hackerektől származik, akik szeretnék magukat elhatárolni ettől a népségtől. Manapság az interneten rengeteg információ megtalálható, így aki elég sokáig kutat, könnyen találhat ártó szándékú programokat és támadási módszereket. Ezekkel felszerelkezve gyakorlatilag bárki veszedelmessé válhat, és komoly károkat okozhat anélkül, hogy komoly szakmai tudással rendelkezne. A Yahoo-t és társait a közelmúltban megbénító DoS támadások is az egyik legprimitívebb, de brutálisan hatékony módszerrel történtek vélhetőleg script kiddie-k részéről.

PC Guru: Mit jelent a „trójai program" megnevezés, és mire lehet használni őket?

Kopasz Indián: A trójai típusú programok, mint gyűjtőnév, a trójai falóról kapták a nevüket. Ezek korántsem új találmányok, több évtizede léteznek már, de igazi elterjedésüket az internet népszerűvé válása hozta el. A fő feladatuk ugyanaz: a felhasználó beviszi őket a saját várába, azaz maga telepíti a merevlemezére, vagy hagyja, hogy a hacker ezt megtegye. Ezek után nem csodálkozhat azon, ha a trójaiak sorsára jut, a számítógépét ezt követően az ellenség birtokolja, bitorolja.

PC Guru: Az ilyen támadás milyen károkat okozhat, mennyire kell ezt komolyan venni?

Kopasz Indián: Amíg a támadás „csak" a számítógépünk ellen irányul, addig viszonylag védettek vagyunk. Ha azonban ellopják az internet-elérésünk adatait, akkor a nevünkben követnek el mindenfélét, amiért (majd) nekünk kell magyarázkodni, tanúskodni, védekezni. Vagy elég csak arra az egyszerű következményre gondolni, hogy ezután más is használhatja a mi internet-elérésünket: a számla magasabb lesz, esetleg nem fogunk tudni belépni.

Ha azonban a gépünkben található adatok alapján megzsarolnak minket, a nevünkben adnak fel hamisított faxot, visszaélnek a magántitkainkkal, akkor még ennél is rosszabb helyzetbe kerülhetünk.

PC Guru: Hogyan védekezhetünk? Miért nem véd meg minket az internet-szolgáltatónk?

Kopasz Indián: Napjainkban a megoldást a tüzes fal felhúzása jelentheti, vagyis megfelelő védelmi program felinstallálása és aktív használata.

Az internet-szolgáltatónak az a feladata, hogy transzparens szolgáltatást adjon. Egyetlen kényes pontot látok, a küldő IP címe valódisága ellenőrzésének a kérdését. A topikban kiderült, hogy erre csak ajánlások vannak, kötelező előírás nincsen. Nem kötelező az egyes szervereknek atomórához történő szinkronizálása sem az információink szerint, de ez még a legkisebb baj.

PC Guru: Milyen varázslat az a „tüzes fal", vagy firewall?

Kopasz Indián: A tűzfalak eredendően a számítógép-rendszerek védelmében születtek. Ez lehet működő szoftver-program, mint például a BlackIce Defender, Lockdown2000 vagy a crackerek által is elismert ATGUARD, de külön számítógépen (proxy-server) futó aránylag egyszerű operációs rendszeren keresztül az illetéktelen nem tud behatolni. Működési elvük lényege, hogy az internetre kimenő, és onnan bejövő adatokat igen alapos szűrésnek vetik alá.

Ahogy a számítógépes kriminalitás terjedt, a személyi tűzfalak kifejlesztése szükségessé vált. Ezek olyan programok, amelyek a számítógépünket megvédik. Nem jelentenek ugyan teljesen tökéletes biztonságot, de a betörési kísérletek döntő részét visszaverik.

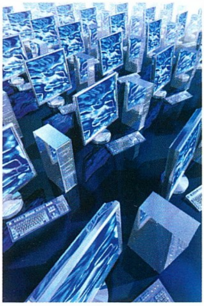
PC Guru: Vannak-e már eredményei a hadiösvényre lépésnek?

Kopasz Indián: Egyes internet-szolgáltatókkal a kezdeti súrlódások után nagyon jó kapcsolatot alakítottam ki. A rendőrség szószólója az elenderes ügy kapcsán hangsúlyozta, hogy a topikban publikált információk hasznosak voltak. A sápadt arcúaknak nem javaslom, hogy a sheriffeket lebecsüljék, kiváló szakembereik vannak, szőrén ülik meg a lovat, és tele van a tegezük. Ahogy én látom, nagyon is jól dolgoznak, és tartogatnak a tarisznyájukban még néhány meglepetést.

Számomra azonban a legfontosabb eredmény az, hogy a felhasználók kezdenek öntudatra ébredni, és rájöttek, meg kell tanulniuk védekezni. Egyes kezdeményezéseket viszont megemlíthetek. A szakmai lobbyszervezetek nagy nyomást készülnek gyakorolni az illetékesekre, hogy hagyományos eszközökkel, mindenféle különleges törvény megalkotása nélkül oldjuk meg ezeket a gondokat. Ez sürgető társadalmi kérdés és probléma. A nevelést korábban kell elkezdeni, már ifjú tinédzser korban. Ekkor kell tudatosítani, hogy a crackerkedés nem játék! Fontosnak tartom azt is elérni, hogy azt a diákot, aki a saját oktatási intézménye számítógép rendszeréből indít és hajt is végre más szerverekre betörést, ezzel rendszeresen kísérletezik, csapják ki azonnal.

PC Guru: Milyen a hadi helyzet, győztünk?

Kopasz Indián: Korántsem győztünk, csak csatát nyertünk. Az ellenség még tartja magát, erre utal a Synergon webszerver feltörése. Ez viszont nagyon nagy taktikai hiba volt. Igazi kárt nem okozott, arra viszont nagyon is alkalmas volt, hogy a szakmát



felbőszítse. Ne felejtsük el, Gyurós Tibor a Synergon mellett az IVSZ-nek is az első embere. E szervezet tömöríti szinte az összes fontos IT céget Magyarországon. A magam részéről nagyon kemény, vészterhes jövőt jósolok a crackereknek. Még sokáig elhúzódó harcokra számítok, lehet, sőt biztos, hogy fogunk még csatát veszteni, de minden további ilyen tevékenység a társadalom ellenszenvét vonja maga után, és ezzel a megítélése szigorodni fog.

Kopasz Indián Úr! Köszönöm az interjút! A harcos indiánok vezetőit arra kérem, hogy bízzanak abban, hogy lesz még béke az Internet mezején, ahol a józanság és a bölcs belátás fog uralkodni. A betolakodókkal szemben pedig csak engedélyes tomahawkkal harcoljanak!

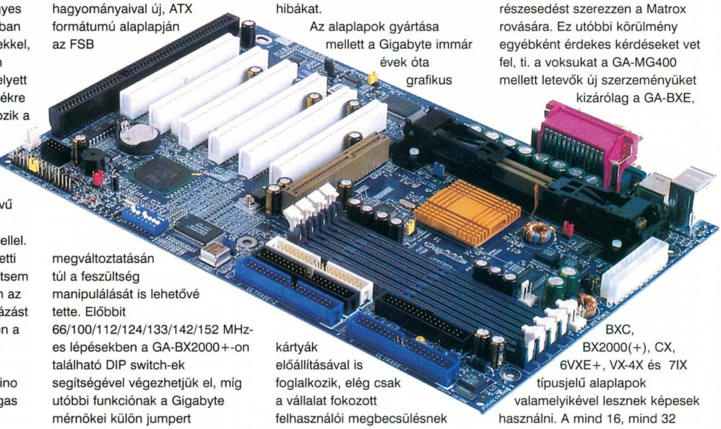
Laa-Yosh

GIGABYTE

GA-BX2000+ ÉS GA MG400

Minden ellentétes tartalmú iparági elemzés dacára az immár két éve a piacon lévő Intel BX chipset még korántsem halott. Sőt, olyannyira nem, hogy egyes alaplapgyártók még napjainkban is megjelennek olyan modellekkel, amelyek az Intel által újabban favorizált i820 lapkakészlet helyett továbbra is eme veterán termékre épülnek. Nos, ezek közé tartozik a minőségi gyártmányairól elhíresült Gigabyte is, aki a GA-6BXE, 6BXC és BX2000 alaplapok világméretű sikere után végre előállott a nagynevű elődeihez mindenben méltó utóddal, a GA-BX2000+ modellel. A tajvani cég BX chipset melletti kitartó elkötelezettsége korántsem nevezhető véletlennek, hiszen az i820 horribilis összegű beruházást igénylő RDRAM-jával szemben a "jó öreg" BX megelégszik a lényegesen olcsóbb PC100 SDRAM-mal, ráadásul a Camino platformra való áttérést a magas költségeken túl az alig pár százalékos teljesítménynövekedés sem indokolja a felhasználók számára.

A gyártó eme lapkakészlettel való többéves tapasztalata a Gigabyte-tól immár megszokott egyedi kék színben pompázó alaplap szinte minden alkotóelemén nyomát hagyta. Ezek közül elsőként a nem kevesebb, mint 6 PCI csatlakozó említendő, amelyet az elmaradhatatlan AGP port és – a hardverrelikviák gyűjtőinek valószínűleg nem kis örömére – egy ISA-buszos eszközöket fogadni képes aljzat egészít ki. Mindez szerény számításaim szerint is összesen 8, azaz nyolc (!) csatlakozót jelent: a Gigabyte-nak valószínűleg új rekordot sikerült felállítania az egy alaplapra zsúfolható aljzatok terén. A GA-BX2000+ 4 db, legfeljebb 256 MB-os modulokat fogadni képes SDRAM bővítő helye együtt akár 1 GB-nyi memória kezelésével is megbirkózik, az 1 FDD és a 2 IDE vezérlő pedig 5 háttértároló egység használatát teszi lehetővé.



A processzoruk túlhajtásával kacérkodók számára minden bizonnyal jó hír, hogy a kelet-ázsiai vállalat szakítva eddigi hagyományaival új, ATX formátumú alaplapján az FSB megváltoztatásán túl a feszültség manipulálását is lehetővé tette. Előbbit 66/100/112/124/133/142/152 MHz-es lépésekben a GA-BX2000+-on található DIP switch-ek segítségével végezhetjük el, míg utóbbi funkciónak a Gigabyte mérnökei külön jumpert dedikáltak, amellyel is "normal" és "turbo" üzemmódok kijelölésére van lehetőségünk. Az alaplap Slot-1-es processzorfoglalata már alapállapotban alkalmas a legtöbb Celeron/Pentium II/III CPU-val való felhasználásra, a megfelelő konverter kártya illesztésével pedig akár az új FCPGA tokozású modellekkel is együttműködésre bírhatjuk. A GA-BX2000+ vetélytársaival szembeni fölénye azonban leginkább mégsem az előbb említett területeken nyilvánul meg, hanem az alaplap stabilitásában és megbízhatóságában, amiben a tajvani cég által kifejlesztett ún. Dual BIOS technológia elsődleges szerepet játszik. A megkettőzött BIOS-nak köszönhetően ti. lényegében kizárhatjuk az alaplapi vezérlőszoftver frissítésekor fellépő – gyakorta végzetes – hibákat.

Az alaplapok gyártása mellett a Gigabyte immár évek óta grafikus kártyák előállításával is foglalkozik, elég csak a vállalat fokozott felhasználói megbecsülésnek örvendő TNT2-es modelljeire gondolnunk. A tajvani cég legújabban a Matrox G400 lapkakészletére vetett szemet, és hihetetlen módon sikerült is szerződést kötnie a termékei licencelésétől eddig mereven elzárkózó kanadai vállalattal. A nem várt együttműködés gyümölcseként született meg a GA-MG400 3D gyorsító, amely Matroxos elődjétől kizárólag kék alapszínében és a BIOS hiányában tér el. A vezérlőszoftver persze nem tűnt el nyomtalanul, csupán a szokásostól eltérően a Gigabyte alaplapjain kapott helyett, valószínűleg megakadályozandó, hogy a kelet-ázsiai vállalat túlzott piaci részesedést szerezzen a Matrox rovására. Ez utóbbi körülmény egyébként érdekes kérdéseket vet fel, ti. a voksukat a GA-MG400 mellett letevők új szerzeményüket kizárólag a GA-BXE, BXC, BX2000(+), CX, 6VXE+, VX-4X és 7IX típusjelű alaplapok valamelyikével lesznek képesek használni. A mind 16, mind 32 MB-os, ill. Single- és DualHeades verzióban egyaránt megvásárolható grafikus kártyák teljesítménymutatói lényegében megegyeznek a hasonló Matrox modellekével, túlhajthatóságuk azonban tapasztalataim szerint lényegesen jobb: a Gigabyte által választott 6ns-os Samsung memóriamoduloknak hála a G400 MAX 150/175 MHz-es sebességszintjének elérése sem okozott nehézséget.

Összegzésképpen megállapítható, hogy a GA-BX2000+ mindenben méltó vetélytársa a BX chipsetes alaplapok eddigi legjobbjainak számító Asus P3B-F-nek és Abit BE6 rev. 2-nek, míg a GA-MG400 lényegesen alacsonyabb áron képes nyújtani a Matrox 3D gyorsítói esetében már megszokott minőséget. Melegen ajánlott párosítás!

Joshua

PC GURU ★★★★☆

INFOBOX

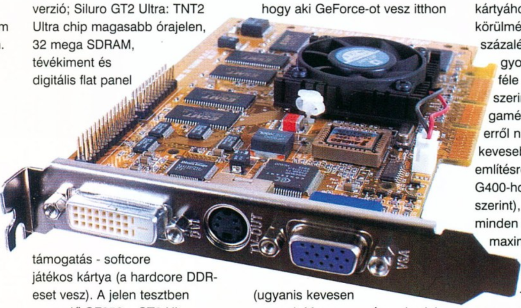
Mycom Kft.
Tel.: 204-5434

ABIT SILURO GF 256

VIDEOTUNING ABIT MÓDRA

Be kell vallanom, hogy első alkalommal kézbe véve az Abit új videokártya-családjának, a Siluro-nak a zászlóshajóját, a Siluro GF256-ot, nem fogtam padlót a véreres szemekkel 'díszített' doboztól vagy a látszatra hanyagul a gfx chiphez erősített ventilátortól, és nem lelkendeztem a gyenge játék-bundle miatt sem. Később, a folyamatos tesztelés során a kártya mégis jó barátommá vált, igen tisztességesen teljesített szinte minden téren, néhol pedig kiemelkedőt produkált. Lássuk eme öt nap történetét.

A neten utánanézve a témának kiderült, hogy az Abit a Siluro kártyacsaládot még tavaly november 15-én jelentette be, de már akkor jelezte: az Nvidia aktuális legjobbjának számító processzorával, a GeForce 256-tal szerelt GF256 csúcsmodell csak 2000. első negyedévében lesz kapható. Ez év február 4-ére a család túl sok meglepetést nem okozó specifikációi is közzétételre kerültek, ennek fényében a leendő vásárló négy Siluro közül válogathat. A családtagok rendre: Siluro GT2: TNT2 Pro chippel, 16 MB SDRAM-mal - a value változat; Siluro GT2V: mint az előző, csak 32 mega memória és tévékimenet is jelen van rajta – az 'átlagos' verzió; Siluro GT2 Ultra: TNT2 Ultra chip magasabb órajelen, 32 mega SDRAM, tévékiment és digitális flat panel támogatás - softcore játékos kártya (a hardcore DDR-eset vesz). A jelen tesztben szereplő GF256 a GT2 Ultra egyenes folyománya, hisz órajta is 32 MB 5ns-os(!) SDRAM (fele a kártya hátoldalán) kapott helyet, van TV és digi flat panel kimenete, a lényeg persze eltér: ezen a kártyán már GeForce chip van gyárilag 120 MHz core sebességre állítva, míg a memória 166 MHz-en dolgozik, ami erős luxus 5ns-os chipekkel (elméleti határ 200 MHz) - bár végül is ez az Nvidia ajánlás, az Abit a Falcon Northwesttel (gyárilag 150/173 DDR MHz) szemben nem kívánt kockáztatni tuning GF kártyák piacra dobásával. Ellenkezőleg: a kockázat minimálisra csökkentésének érdekében a cég 'kivárt' GeForce setes kártyájának piacra dobásával, a menedzsment kíváncsi volt, hogyan jön be ez az üzlet a többi gyártónak. Mint tudjuk, igencsak bejött. Ezzel a taktikával egyben ki tudták zárni a chipset gyermekbetegségeinek (nemigen volt, de ezt a korai szakaszban még nem lehetett teljes bizonyossággal tudni) 'rágyártását' termékükre (az 'elsietős kategória' bajnoka a Creative Labs, mint azt a legtöbben tudjátok). A házi feladat után lássuk, mit foghattam a kezembe.



A kártya letisztult designja szembeszökő, gondolom, nem állhat túl messze a referenciáétól, és a GF chipen, BIOS-on, memórián felül a Brooktree 868-as TV chip és a Sil 154-es set gondoskodik a tévé, illetve digitális kimenetek meghajtásáról. A dobozban a kártyán felül van egy S-Video kábel, egy remekül megírt és részletes kézikönyv (ahogy azt Abitéktól megszokhattuk - amely azonban néhol hadilábon áll az angol nyelv grammatikai szabályaival), egy driver és két játék CD. Kétlem, hogy aki GeForce-ot vesz itthon (ugyanis kevesen vesznek Magyarországon irodai munkára nettó 50 rugó körüli kártyát), az le lesz majd nyűgözve a Siluróhoz csomagolt Shogo: Mobile Armor-tól vagy a Test Drive 5-től (amely mellesleg nálam textúrák nélkül 'futott', elképzelhetően egyéni nyomor), mindenesetre a semminél több. A driver CD-n a meghajtókon felül van egy Graphic Max nevű tuning utility, amellyel a cég implicite buzdítja overclockra vásárlóit, explicite pedig beleírták a kézikönyvbe, hogy minden felelősség a miénk, ha ezt a progit nyomatjuk. Lévén én a referencia 5.08-as Detonator meghajtókat használtam, amelyekkel a utility nem volt hajlandó kooperálni (0 MHz-et jelzett ki indításakor), ezért fallback eszközként a Powerstrip legújabb verziójával húzogattam a vasat, tisztes eredménnyel. Totál stabil és folyamatos működés mellett sikerült elérnem a 145 MHz core és 205 MHz memória-sebességeket, egy kevéske, 580 Mpixel fill-rate és kibővített memória-sávszélesség lett jutalmam. A 150/215 beállítás nagyjából öt percig volt üzemképes, utána a képernyő elkezdett telítődni szeméttel - de a kártya még ekkor sem fagyott ki, képes voltam a Windows desktopon újraindítani a rendszert, miután kiszálltam a 3D Mark 2000-ből.

A kártya játékteljesítményét a cikk bemutató jellege miatt természetesen nem tudom kivesézni, annyi azonban feltétlenül elmondható, hogy az SDRAM-mal szerelt GeForce 256 chipes kártyák között jól megállja a helyét - a neten megtalálható kevéske teszt (összesen 2 db. - ennek oka, hogy az amerikai press is csak március elején/közepén juthatott hozzá a kártyához) szerint azonos körülmények között nagyjából 5 százalékkal bizonyult gyorsabbnak a Creative Labs-féle Annihilatornál. Személy szerint nekilöktem pár D3D-s gamét a GF256-nak, jól mentek, erről nem tudok se többet, se kevesebbet írni, ami viszont már említésre érdemes (legalábbis G400-hoz szokott gondolkodásom szerint), hogy Quake 3: Arena-ban minden opciót és beállítást maximális grafikai részletességre és terhelésre állítva 1280x960-ban a játék nagyon impresszíven szaladgált high-endnek közelről sem nevezhető Celeron 550-en. Ha már G400-nál tartunk, meg kell említenem, hogy adják a kártyához - szerintem egyetlen értékelhető bundle szoftverként - a WinDVD 2000-et, mellyel a Siluro GF256 (hasonlóan a többi GF256 chipes kártyához) a 'még élvezhető DVD-zés' kategóriát üti meg - esélye sincs ATi, vagy akár G400 magasságokba emelkedni ezen a téren.

Zárszóként annyit mondanék, hogy ha SDRAM-mal szerelt GeForce 256 chipes kártyára vágysz (ami már magában is 'befektetői' döntés, lásd szövegbox), a Siluro GF256 esélyes versenyző lehet, lévén stabil és jól tuningolható board, extra szolgáltatásokkal, megfelelő gyártói támogatással. Lényegében mindent az árcédula (és némileg igényeink, bár kétlem, hogy itthon túl sok ember nézeget ma még az asztalán flat panel monitort) dönt el, ha baráti áron tudsz hozzájutni a GF256-hoz, nem kell túl sokat gondolkodnod.

tig

Már egy ideje nem könnyű a választás a 2D/3D grafikus gyorsítók között a lineárisan, ámde irtózatos sebességgel fejlődő szegmensben, és most itt van nekünk a GeForce 256 SD-RAM-mal kiszerelve. Ha viszonylag nagy teljesítményű, de nem túl drága kártyára vágyom, akkor TNT2 Ultra chipeset veszek, nem GF256 SDRAM-osat. Ha nagy teljesítményre vágyom és pénzem is van, akkor DDR-es GF256-ért perkálom le a lét, nem SD-sért. Ha pedig éppen a T&L-re bukok, akkor Viper II-t veszek Savage 2000 chipsettel, mert olcsóbb, és előbb-utóbb a drivereiben engedélyezve lesznek a transform and lighting funkciók (igaz, a Viper valószínűleg nem lesz olyan hatékony ebben a szekcióban, mint a GF256). Ezek alapján a GeForce 256 SD nehéz helyzetben van, akármilyen jó hardver is - talán akkor lesz nálunk esélye, ha az új technológiák párhónapnyira levő elterjedésével lényeges árcsökkenést fog elszenvedni (az SDRAM memóriák ára úgyis lefelé tendál, ezzel most nem lehet egy ideig(?) gond).

PC GURU ★★★★☆

INFOBOX

Mycom Kft.
Tel.: 204-5434

Canon lapszkennerek

A Canon nemrégiben hozta ki új lapolvasóit, melyeket szerkesztőségünk is megkapott tesztelésre. Mind a három szkenner a CanoScan FB 63x sorozathoz tartozik, a 630P párhuzamos portos, a 630U és a 636U pedig USB portos változat. A széria idén februárban elnyerte a hannoveri Ipari Formatervezési Fórum által adományozott iF Product Design Award 2000 díjat. Mi tagadás, a Canon tervezői nagyon szép, szuper lapos és mégis elegáns vonalvezetésű formát alkottak. Emellett a könnyű elhelyezhetőség is fontos szempont. A kis méretű készülék elfér bármely íróasztalon, használaton kívül pedig élére állítva tárolható.

A Canon szkennereiben a LIDETM (LED Indirect Exposure) technológián alapuló képletapogatást használják. Ez az RGB (piros-kék-zöld) világító diódasorból és a CIS (Contact Image Sensor) érzékelőből áll. Ez az eljárás igen jó minőségű képletapogatást biztosít, és fizikailag igen kompakt méretben kivitelezhető.

A három készülék alapvető fizikai paraméterei egyformák: 600x1200 dpi optikai felbontás, 36 bites színmélység (színenként 12 bit), 216x297 mm maximális szkennelhető felület.

Természetesen az USB-s változatok gyorsabbak, a 636U különlegessége az alumínium fedél. A párhuzamos portos készülékhez külön hálózati tápegység kell, az USB-s változatokhoz ez nem szükséges.

Szkennerünket a TWAIN kompatibilis ScanGear CS-U 5.3 illesztő program felületén keresztül használhatjuk a különféle grafikus és szövegszerkesztő alkalmazásokban. A telepítő CD-n megtalálhatjuk még a Ulead PhotoExpress SE 2.0 (grafikus), a ScanGear Toolbox CS 2.1 (utility) és a Caere OmniPage LE 5.1 (karakterfelismerő) programokat. A készülék Macintosh számítógépen is használható. A telepítő CD-n a driver mellett megtalálható az Adobe PhotoDeluxe 2.0 grafikus alkalmazás, viszont nincs rajta karakterfelismerő program.

Konkrét tesztelésnek az FB 630U-t vetettük alá. A készülék telepítése nagyon egyszerű, pár perc alatt üzemképes állapotba hozható. Nincs szükség külön hálózati tápellátásra, csak az USB kábelt kell csatlakoztatni. A szkenner működés közben meglepően csendes, mindemellett egészen gyors. A vezérlőszoftver jól átlátható, könnyen kezelhető. A kapott kép minősége nagyon szép, a színhűsége is teljesen elfogadható. A készülék minden szempontból jól szerepelt, bátran ajánlható mind otthoni, mind irodai feladatokra.

SakmaN

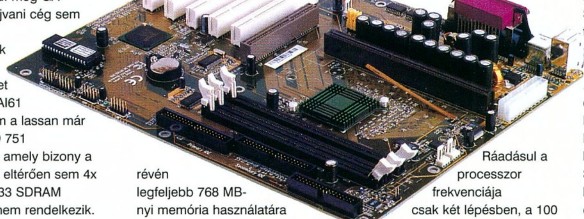
INFOBOX

Canon Hungária Kft.
Tel.: 465-8020

Shuttle AI61 alaplap

Az ASUS, a Gigabyte és az MSI nyomdokain haladva végre az előbbi cégekhez hasonlóan a világ 10 legnagyobb alaplapgyártója közé tartozó (jelenleg épp az ötödik helyre rangsorolt)Shuttle is megjelent a maga saját fejlesztésű Athlon platformjával. Az iparágban végigsöprő nosztalgiahullámnak megfelelően (ld. még GA-BX2000+) a tajvani cég sem a jelenleg legfejlettebbnek számító VIA KX133 chipsetet választotta az AI61 alapjául, hanem a lassan már korosodó AMD 751 lapkakészletet, amely bizony a trónkövetelőtől eltérően sem 4x AGP, sem PC133 SDRAM támogatással nem rendelkezik. Szerencsére vetélytársai többségétől eltérően a Shuttle az Irongate chipset rev. C6 változatát használta fel, amely már rendelkezik az alaplap teljesítményét nagyban növelő, ún. "Super Bypass" funkcióval.

Az ATX formátumú AI61-en a lassan már megszokottnak mondható 1x AGP/5x PCI kiszerelés köszön vissza, személy szerint egyáltalán nem sajnálom a kissé már avíttnak számító ISA csatlakozók végeleges eltűnését. A 3 SDRAM foglalat révén legfeljebb 768 MB-nyi memória használatára nyílik lehetőségünk, míg az 1 FDD és a 2 UltraDMA-66-os IDE vezérlő segítségével összesen 5 háttértároló egységet illeszthetünk rendszerünkhöz; a 2+2 USB port láttán pedig valószínűleg valamennyi igényes felhasználó szemei elkerekednek majd. Túlhajthatóság szempontjából az alaplap egyfajta átmenetet képez a SoftMenus Abit gyártmányok és a régebbi, kizárólag jumpereket használó modellek között: bár az FSB értéke a BIOS-ból állítható, a feszültség változtatására csak a "hagyományos" módon adódik alkalmunk.



Ráadásul a processzor frekvenciája csak két lépésben, a 100 és 133 MHz-es szint között állítható, márpedig ez szinte kizárja a sikeres "oveclockingot": mint az már előre látható volt, az általam tesztelt 700 MHz-es Athlon processzor sem tudott megbirkózni az extrém nagy, 33 százalékos (!) FSB növekedéssel.

A valódi túlhajthatóság hiányától eltekintve azonban az igencsak szerencsés vásárló igazi gyöngyszemet kap kézbe, ti. teljesítmény szempontjából az AI61 az AMD 751 lapkakészletes alaplapok jelenlegi legjobbika. A Shuttle modelljének a tesztprogramok szinte mindegyikében sikerült felülmúlnia az etalonnak számító Asus K7M-et, sőt, egyes esetekben még az AMD eredeti, Fester B3 típusjelű alaplapját is. Ennek megfelelően tehát a következő, KX133-as alapú Shuttle modell megérkeztéig kétségkívül a forgalomban lévő egyik legjobb Athlonos alaplapot tisztelhetjük az AI61-ben.

Joshua

PC GURU ★★★★☆

INFOBOX

Juventus Team
Tel.: 469-5847

ALTEC LANSING ATP3

A PC Guruban már előzőleg bemutatásra került ACS54 után most újabb Altec Lansing hangszórórendszert üdvözölhettünk tesztlaboratóriumunkban: az ATP3 a minőségi termékeiről ismert amerikai cég egyik legújabb fejlesztése. A konfiguráció technikai specifikációi első olvasatra bizonyos konzervativizmust sejtetnek: 2.1-es kiszerelés, egyenként 6W-os teljesítményű szatellit hangszórók, 18W-os, külön faládában helyet kapott basszus mélynyomó. Pedig az ATP3-tól valójában mi sem áll távolabb, mint a megszokott megoldásokhoz való ragaszkodás, amit egyébként a termékkel való első vizuális kontaktuskor a felhasználó is óhatatlanul érzékel: a félgömb alakú talapzatokba ágyazott, hihetetlenül vékony szatellit hangszórók formatervezéséről még a sokat látott cikkíró is csak a legmagasabb szintű minőségi jelzőkkel

emlékezhet meg. A meglehetősen szögletes mélynyomó esetében persze már meglehetősen nehéz lett volna hasonlóan innovatív külsővel előállni, mindazonáltal a kisebb testvéreihez hasonlóan fekete színben pompázó egység egyáltalán nem rontja az esztétikai szempontból kétségkívül jeles osztályzatot.

A rendszer üzembe helyezése az Altec Lansing termékek esetében már megszokott színkódoknak köszönhetően rendkívüli gyorsasággal végrehajtható, igaz, digitális csatlakozók hiányában nem is kell nagyobb mennyiségű kábeltömegekkel bajlódnunk.

Az APT3 vezérlése a szatellit hangszórók egyikének előlapján található szabályozók segítségével oldható meg, a hangerő mellett a magas és mély hangok arányának befolyásolására is lehetőségünk nyílik. 2.1-es kiszerelésű konfigurációhoz képest az APT3 meglepően jól teljesített mind játék, mind zenei tesztjeink során, igaz, ebben komoly segítségére voltak a szatellit hangszórók talapzatába beépített mikró közép/mélysugárzók, amelyek jelentősen javítják a hangzás minőségét. A rendszer tulajdonképpeni egyetlen gyenge pontja a Dolby Digital szabványhoz és a pozícionált 3D audio API-khoz való viszonya: mivel eme technológiák eleve 4+ hangszórós konfigurációkat feltételeznek, az APT3 e célokra való használata kevésbé javallott. Mindazonáltal a termék kedvező ár/teljesítmény mutatóit is figyelembe véve minden, a különleges megoldásokat értékelni tudó felhasználó számára csak ajánlani tudom az Altec Lansing új gyártmányába való mielőbbi beruházást.

Joshua

INFOBOX
Pixel Multimedia
Tel.: 266-6059

IEEE 1394

AZ ÍGÉRET SZÉP SZÓ...

Két lapszámmal ezelőtt - az USB ismertetésekor - ígéretet tettem, hogy bemutatom a másik új szabványt, az IEEE 1394-et is. Csak emlékeztetőül: a jövő PC-inek hátulján valószínűleg jóval kevesebb csatlakozót láthatunk majd. Elég lesz egy monitor, egy LAN (hálózat), egy USB és egy 1394-es csatlakozó, a többit (hangkártya kimenet, modem kimenet, SCSI kimenet) talán elfelejthetjük. A megszakításokkal (IRQ) sem kell majd bajlódni, hiszen mind az USB, mind az 1394 mindössze egyet-egyet igényel, viszont sok-sok eszköz fűzhető fel rájuk. Az USB ismertetésekor feltűnhetett, hogy annak sebessége nem valami nagy (persze a rajta működő eszközökhöz éppen elég), éppen ezért azokhoz az egységekhez, amelyek ennél többet igényelnek, valami mást kell alkalmazni. Itt jött be a képbe az Apple által kitalált Fire-Wire, amelynek szabványát 1990-ben kibővítették, s ennek eredményeképpen létrejött az IEEE 1394 specifikáció. Mit érdemes tudni róla?

SEBESSÉG

A 1394-es busz két sebességen működhet: 200 Mbit/s-on (S200) és 400 Mbit/s-on (S400), ez utóbbi már 50 Mbyte/s-ot jelent. (Jobb, mint az UW SCSI!)

A nagy adatátviteli sebesség igénye főleg multimédiás applikációk esetében jelentkezik, tehát azok az eszközök lesznek (vannak) 1394-es csatlakozóval ellátva, amelyek ebben szerepet játszanak: camcorderek, videorecorderek, winchesterek. Persze jelenleg is léteznek eszközök (pl. videograbber kártyák), amelyekkel pl. a videofeldogozás elvégezhető, de az 1394 jóval olcsóbb megoldást jelent.

Segítségével könnyedén létrehozhatunk otthon is egy kis videostúdiót, hiszen a 1394-es buszra csatlakoztatott videokamera és winchester között direkt adatforgalom jön létre, amely egy szoftverrel megszerkeszthető, majd tárolható az ugyancsak a buszra csatlakozható videorecorderen.

KÁBELEZÉS

Az IEEE 1394-es buszra legfeljebb 63 eszköz csatlakoztatható egyszerre. A maximális kábelhossz (két eszköz között) négy és fél méter lehet. Legfeljebb 16 ilyen kábel fűzhető láncba, tehát a számítógép és a legmesszebb lévő eszköz legnagyobb távolsága 72 méter lehet. Nincs szükség terminálásra, ID jumperelésre (SCSI). Az eszközök menet közben csatlakoztathatók vagy leköthetők (hot plug), minden rákapcsolt eszköz automatikusan címződik. Csakúgy, mint az USB esetében, a csillagpontos elrendezéshez HUB-okat használhatunk (ezek olyanok, mint az ethernet HUB-ok), de minden olyan eszköz, amelynek egynél több 1394-es csatlakozója van, már HUB-ként is funkcionál. Az eszközök áramfelvétele is hasonló az USB tárgyalásakor látottakhoz, azaz vannak aktív és passzív portok. A passzív porttal ellátott eszköz közvetlenül a buszról veszi fel a működéséhez szükséges energiát, az aktív port pedig a passzív eszközöket tudja ellátni maximum 3 Watt energiával. A használt kábel 6 eres: 2 kell az „áramhoz", 2 kábelen az adat, kettőn pedig a szinkronjel megy. (Erről többet itt most inkább nem írnék...)

CSATLAKOZÓ

A megfelelő csatlakozó keresésekor a következő szempontokat vették figyelembe: legyen strapabíró, megfelelően árnyékolt és persze olcsó is! A választás a Nintendo Gameboy csatlakozójára esett...

Azoknak sem kell majd elkeseredniük, akiknek a gépén nem lesz 1394-es csatlakozó, hiszen vásárolható lesz olyan kártya (valószínűleg PCI buszos), amely rendelkezik majd ilyennel.

Végezetül csak érdekességként jegyzem meg, hogy az SCSI-3 specifikáció felveti az IEEE 1394 kábelek használatának alkalmazását is (hiszen ez jóval olcsóbb).

Nos, hogy mindez valóra válik-e? Remélem...

Lóti

PROFESSZIONÁLIS SZÉPSÉG

CHANGES BEAUTY STUDIO

Bár biztos vagyok benne, hogy legalább annyi hölgy ül a monitorok előtt, mint úr, mégsem az a jellemző, hogy a gyengébb nem képviselői töltik képernyők előtt szabadidejüket. A legtöbb ismerősöm, barátnőm képtelen megérteni, hogy bűvölhet el engem ennyire a számítógépes világ, hiszen neki bőségesen elég a Word vagy az Excel, esetleg valamilyen könyvelő program használata, sőt. Nem győzködtem őket sosem, van, aki ilyen, van aki, nem. Mások vagyunk, ettől szép ez a világ. Ám a februári Milia kiállításon olyan programra figyeltem fel, amelyik azt hiszem, megmozdítja majd a szkeptikusok fantáziáját is...

A FormZone Ltd. tulajdonképpen végtelenül egyszerű, segít a tökéletes smink elkészítésében, s így a harmonikus megjelenés elérésében. Mindannyian tudjuk, hogy ennek több összetevője is van, első lépése például a belső béke megteremtése, s természetesen az egészséges életmód, de nem elhanyagolandó a felszín sem. A CHANGES Beauty Studio az arcra koncentrál, segítségével maszatolások és felesleges pénzkidobás nélkül megtalálhatjuk a nekünk legmegfelelőbb frizurát, hajszínt és sminket.

Az első lépés, hogy a képed bekerüljön a számítógépbe. Manapság már nem jelenthet nagy gondot bescanneltetni valamelyik friss fotót, vagy lekapni magad a webkameráddal. A móka csak eztán indul, kezdheted a pamacsolást...

(Akik esetleg nem rendelkeznek saját fotóval, ne ijedjenek meg, a program hat modell képét is tartalmazza, így a hozzád leghasonlóbbal lehet kísérletezgetni.)

look good feel good word of mouth beauty secrets life's for living

Ezután következhet a frizura és a hajszín megválasztása. Ezt jobb, ha nem kommentálom, rendkívül szórakoztató, meg kell, hogy valljam, olykor lehuppantam a székről a kacagástól. Azt ajánlom, mindenképpen a hajad színét válaszd ki elsőként, mert ez nagyban befolyásolja a sminket. Én nem vagyok túl gyakorlott ebben, ezért nekem fel kellett fedeznem, hogy a sorrend mennyire fontos. Kezdj alapozással, aztán jöhet az arcpirosító, szemhéjpúder, kontúrceruza és egyebek. A programban találsz mesterkozmetikusok által előre elkészített „sablonokat", de természetesen használhatod ezeket az eszközöket magad is. Saját fotó esetében célszerűbb az utóbbi módszert alkalmazni, de ötletnek mindenképpen jó figyelni a kész mintákat. Az oktató

COMMUNITY BEAUTY SHOP BEAUTY STUDIO MAGAZINE

hogyan is kell ezt az életben kivitelezni...

Mi értelme mindennek? – kérdezheted. Nos, ha elégedett vagy a látvánnyal, akkor elég, ha lekéred a bevásárlási listát, és már indulhatsz is a legközelebbi szépségápolási szereket árusító szaküzletbe, vagy megrendelheted az adott sminkhez felhasznált termékeket online is, még kimozdulnod sem kell. Ennek azonban hazánkból nem sok értelmét látom, az a kis séta is jót fog tenni...

Ha már a cikk címében a professzionalitást említettem, kitérnék ennek okára is. A FormZone nem állt meg az alapoknál, többet kínál, mint statikus kiindulópontot. Ha megvetted a programot, kiemelkedő és a divatvilágot folyamatosan követő lehetőségeket nyújt, mégpedig az Honlapjukról a programban kipróbálható újdonságok (arcpirosítók, rúzsok, szemceruzák, púderek és egyebek) folyamatosan letölthetők, a legmenőbb frizurák és az angolul tudók havi frissítésű női magazint is lapozgathatnak itt.

Remélem, sikerült felkeltenem az érdeklődéseteket. Higgyétek el, meglepő változásokat érhettek el e program segítségével. Nem is gondoltam volna, hogy a jól elhelyezett, leheletfinom smink milyen sokat számít...

Furcsa világban élünk, minden változik, rohan, siet. A Beauty Studio is valahol ennek része, eszköze, de mivel jelenünk itt tart, azt mondom, fogadjuk el, és tekintsünk a lehető legszebb arccal a jövőbe. :)

Lily

Ajánlott honlap:
www.changeslive.com

TRANS-AM elektronic

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

2000. Évi akciónk !!!
Részletfizetési lehetőség

15" Licom SVGA 3 év garancia	35.200,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	52.000,-
8,4 Gb Seagate winchester	26.400,-
Pentium II Pc Partner EX	14.800,-
Pentium II Asus P2BF BX / ATX	27.600,-
Pentium II 400A Intel Celeron CPU	17.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	6.400,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.920,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	184,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	216,-
SilverBlue 80 perces CD lemez	256,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**125.600,-**

Pentium II EX , PII 400A Celeron , 32 SD, 4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 48x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g.klav.

486-os komplett számítógép színes VGA monitorral 24.000,-

Pentium komplett használt gépek !!!

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !
Hívjon, alkudjon és vásároljon !

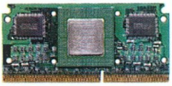
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

OLD MAN Tuningműhelye

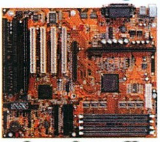
SaKs

HardWerem-96 Kft.
Budapest, VI. Csengery u. 55.
Tel: 3326-841, 06-20-9244-647

Válogatott processzorok



A legújabb Pentium II és Athlon alaplapok



Csúcs tuning konfigurációk

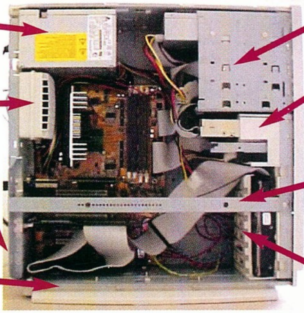
E-mail: oldman@mail.matav.hu
Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver

FEFO Computer

Nagy zajcsillapítású (56dB zajszint) műanyag külső, Blue Angel standard. EMI szabványnak megfelelő árnyékolású fém belső, FCC B osztályú sugárkibocsátás. Átlagon felüli, kimagasló hűtési paraméterek (hosszabb élettartam), nagy megbízhatóságú tápegység. Esztétikus, minőségi kivitel.

Tudja Ön, hogy a hatékony munkavégzéshez az IT rendszer megbízhatósága, az eszközök könnyű kezelhetősége és ergonómikus felépítése ma már fontosabb tényező mint azok teljesítménye? Ismerje meg Ön is a FEFO Scienic, Dexter, Basic PC-ket, és NETiX, INTiX szervereket!

- speciális hűtésű FEFO ATCX ház
- zajcsillapító műanyag burkolat
- 100.000 óra MTBF, CE tápegyég
- azonnali rendelezésre állás (S3) állapot (Intel® Instantly Available PC Solution)
- hardveres titkosítás támogatás
- távoli menedzselhetőség
- hardver állapot figyelés
- 3 év garancia, ISO9002 PC gyártás



további információk és árak **www.fefo.hu**

FEFO Scienic PC és INTiX E szerver

Látogassa meg kiállításunkat! Info2000, május 9-13., D-202/7. stand.

Scienic SE

Korszerű technológiák a hatékony munkához

- Intel® Celeron™ vagy Intel® Pentium® III processzor
- 32 – 128 MB PC100 RAM
- 4.3 – 8.4 GB HDD, CDROM
- Intel 3D video, SB hang

129.900,- +áfa - tól

INTiX E

1U Rack szerver Internet, e-business technológiákhoz

- Intel® Celeron™ vagy Intel® Pentium® III processzor
- 128MB – 1GB ECC RAM
- 20 – 72 GB HDD, FDD
- "Headless" technologia, duál LAN

449.900,- +áfa - tól

FEFO INTiX E szerver

intel inside pentium®!!!

1073 Budapest, Barcsay u. 6.
T.:352-8870, F.:352-1620
barcsay@fefo.hu

1122 Budapest, Krisztina krt. 11.
T.:202-6002, T+F.:212-3927
krisztina@fefo.hu

7621 Pécs, Munkácsy u. 9.
T.:(72)326-318, T+F.:(72)326-186
pecs@fefo.hu

6722 Szeged, Gogol u. 2.
T.:(62)424-719, T+F.:(62)422-386
szeged@fefo.hu

9022 Győr, Stelczer u. 3.
T.:(96)311-725, T+F.:(96)335-116
gyor@fefo.hu

Az INTEL, INTEL INSIDE, CELERON, PENTIUM az INTEL CORPORATION bejegyzett védjegyei.

ÚJ VIZEKEN JÁRUNK

AZ ATI MEG A TÖBBIEK

Az ATI, mint videokártya-gyártó cég aligha ismeretlen a PC Guru olvasói előtt. A kanadai óriás birtokolja napjainkban a legnagyobb szeletet a PC-s piac tortájából, s ez a vezető hely bizony nem is átmeneti. Hogy mindezek ellenére idehaza keveseknek akad ATI kártya a gépében, annak az OEM rövidítés az oka. A cég számára a nagy biznisz ugyanis a nagy PC-gyártókkal – Compaq, Dell, satöbbi – kötött szerződések tömege: egész gépcsaládokat látott el grafikus chipekkel. Ez a vezető pozíció - főleg az Nvidia jóvoltából - a komolyabb képességű 3D-s gyorsítók megjelenésekor veszélybe került. A Rage márkanévvel villogó chipek kezdetben reménytelenül elmaradtak a konkurenciától, ám az ATI nem adta fel egykönnyen. A Rage 128 igen rövid időre a leggyorsabb és legjobb képességekkel felvértezett 3D gyorsítókártya volt, Pro változata viszont sajnos elmaradt a TNT2-V3-G400 triumvirátustól.

A piacvezető szerep azonban hatalmas tőkét is jelent, tehát a mérnöki csapat szabadon garázdálkodhat...

Az új ATI chipet megismerve igen meglepő helyzet alakulhat ki az idén: a legjobb 3D-s chip címért az Nvidia és az ATI küzd kénytelen mérkőzni a harmadik helyért? Mivel a teljesítményadatok még nem ismertek, ezért a továbbiakban az egymással versengő új 3D-s technológiákat vesézzük ki egy kicsit.

ATI – CHARISMA ENGINE ÉS PIXEL TAPESTRY

A március elején kiadott ún. White paper afféle tájékoztató-oktató munka, talán a legprofibb és legőszintébb írás, amelyet a 3D-s chipek gyártóitól eddig láthattunk. Az ATI szépen végigveszi a technológia mai állását, az igényeket, és az általuk elképzelt megoldásokat, melyeket ráadásul viszonylag kevés marketing-szöveggel tálal.

A dolgozat szerint a fotorealisztikus 3D-s játékoknak három követelménynek kell megfelelniük: élethű karakterek, részletes kidolgozottságú tárgyak és valósághű, gazdagon berendezett környezet.

Ezek első feltétele, hogy adott jelenet minél több poligonból épülhessen fel, ehhez pedig komoly geometriai feldolgozó-képesség szükséges. A Quake3-at alapul véve a mai 8-900 MHz-es csúcs-processzorok képesek kb. 15-20000 poligont mozgatni 60 fps sebességgel – ez bizony igen kevés. Nyilvánvaló megoldás a számításigényes műveleteknek külön processzort szentelni: a TCL-támogatásról van szó. A transzformációs és világítási műveletek már ismerősek lehetnek a GeForce óta, de az ATI mérnökei továbbléptek az első tömeggyártott GPU képességein. Az eredmény a Charisma Engine, a jelenlegi legfejlettebb geometriai gyorsító. Az első újdonság a clipping gyorsítása – ez az eljárás a jelenet renderelésre nem kerülő (tehát a kamera látószögén kívüli, illetve adott távolságnál messzebb lévő) poligonjait iktatja ki. Ezt a műveletet eddig szoftveresen, a CPU-val kellett elvégeztetni, a 3D-s kártya nyilván sokkal hatékonyabban képes megoldani a feladatot.

A másik terület, amelyen a Charisma Engine a GeForce-hoz képest előnyben van, a karakterek animációjához kapcsolódó műveletek. Ezek közül az első a csontváz-animáció gyorsítása. Eme eljárás során a karakterhez készítenek vázat, amely magát a 3D-s modellt mozgatja az igazi élőlény csontvázához hasonlóan. A módszer előnye, hogy takarékosan bánik a memóriával, különösen magas poligonszám esetén. Csakhogy, az egyes ízületek környékén a modell deformációjának élethűsége jelentősen függ a deformáló hatást kifejtő „csontok" számától. A GeForce egy-egy vertex deformációja során legfeljebb két csontot, azaz transzformációs mátrixot képes csak lekezelni; az új ATI chip viszont akár négyet is.

További hasznos képesség az interpoláció gyorsítása. A hagyományos animációs eljárások esetében a 3D-s modellt minden animációs kulcskockához újra el kell tárolni, ami sok memóriát igényel – ezért az animációt csak 10-20 fps sebességgel készítik el, és ha a programunk ennél többre képes, akkor az interpoláció nevű eljárással számítják ki a köztes fázisokat. A csontváz-animáció ugyan kezdi ezt felváltani, de például a mimika ábrázolásakor kevésbé alkalmazható, így ekkor a Charisma Engine hardveres gyorsítása jól jön. Ja igen, mimika – a geometriai gyorsítás segítségével több poligon ábrázolható, így külön-külön ki lehet dolgozni a karakterek száját és szemöldökét is.

A magasabb poligonszámnak további előnyei is vannak: a hardveresen gyorsítható vertex-alapú megvilágítás minősége a poligonszám növekedésével arányosan javul, továbbá lehetőséget ad a környezet részletesebb kidolgozására. Nézzünk csak meg valamelyik tipikus pályát a Quake3-ban: falak, lépcsők, néhol egy-egy boltív, esetleg fáklya vagy szobor. A jó 3D-s kalandjátékban, RPG-ben viszont milliónyi tárgyat szeretnénk látni, példának

érdemes megnézni az Ultima IX-et. De felhozhatjuk a real-time stratégiákat is, melyekben 20-30 egység és épület megjelenítése már akadozáshoz vezet.

A minél valósághűbb kinézet érdekében a környezeti hatásokra megfelelően reagáló felületekre van szükség. Az egyszerű textúrával borított 3D-s modellek kartonpapírból kivágott figuráknak tűnnek csak, különösen, ha közelebbről nézzük őket. A megoldást több textúra összekombinálása jelenti, hogy csak néhány tipikus eljárást említsek: bump mapping (2 textúra), enviroment mapped bump mapping (3 textúra), csillogó felületek (2 textúra), tükröző felületek (2 textúra), detail textúrák (2 textúra) - esetleg ezek kombinációja... A mai videochipek egy kész pixelhez 1 vagy 2 textúramintát tudnak venni egy órajel alatt, tehát sebességveszteség nélkül 1 vagy 2 textúra összekombinálására képesek. Ezért aztán a legtöbb 3D-s kártya az ilyen összetett effektusok alkalmazásakor rohamosan csökkenő fps-t produkál – a Quake3 tipikusan jó példa megint, hiszen 1024*768-ban még a DDR GeForce sem képes 60 fps-nél sokkal többet produkálni.

A Pixel Tapestry architektúra a mai chipek esetében annyiban fejlettebb, hogy három különböző textúra összekombinálására képes. Ennek megfelelően nem fog rekord fps-t produkálni a Quake2-ben, viszont a teljesítménye nem fog visszaesni a komolyabban multitextúrázó játékokban sem. Továbbá, mivel csak két pipeline került a chipbe, ezért igen magas (2-300 MHz!) órajelen lesz képes üzemelni. Támogatja az EMBM bump mappinget is, amelyet eddig csak a G400 ismert – remélhetőleg ez jó hatással lesz az effekt támogatásának terjedésére. Emellett ismeri a cubic enviroment mappinget, képes 3D-s textúrákat alkalmazni, és rendelkezik úgynevezett priority bufferrel. Ennek lényege, hogy képes tetszőleges nézőpontból leszámolni a 3D-s jeleneteket úgy, hogy a benne szereplő tárgyak poligonjait sorba rendezi, és ezt eltárolja. Ezzel megvalósítható valós időben a shadow mapping nevű eljárás, amellyel szép, elmosott vonalú, de pontos árnyékokat lehet generálni, ráadásul igen gyorsan (ellentétben a stencil buffer éles és lassú árnyékaival).

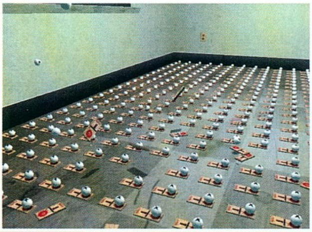
A fenti képességek mellett akad még néhány, technikaibb újítás is az új ATI chipben, de ezekre már nem térnénk ki. Mindenesetre ebből is látható, hogy az ATI komolyan foglalkozott a 3D grafika továbbfejlesztésével, és kifejezetten hasznos technológiákat fejlesztett ki. A pletykák szerint a chip sebessége is igen komoly lesz (1000 Mtexel feletti!), és megfelelő sebességű DDR memóriát fog használni, így egyszeriben az Nvidia legkomolyabb konkurensévé nőtte ki magát. Ehhez hozzácsapva a duál-chipes ATI technológiát az év vége előtt esetleg számíthatunk valamilyen igazi 3D-s szörnyetegre is...

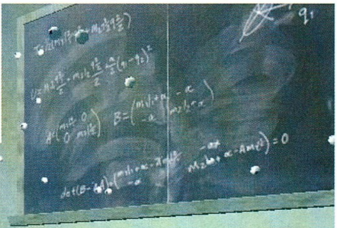
3DFX – ANTIALIASING ÉS T-BUFFER

A 3dfx „új" technológiáit már sikeresen bemutatta tavaly ősszel, így az egykori úttörő cég háza táján nem igazán akad miről tudósítani (javasolt megtekinteni a 99/09-10-es PC Gurukat). Csonginak alkalma volt megtekinteni a híres-neves T-buffert működés közben, és bizony nem vágták hanyatt a látottak.

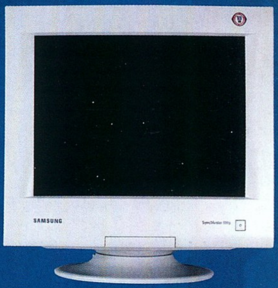
Ami azonban vitathatatlan tény, hogy az anti-aliasingnak jótékony hatása van a képminőségre. A mellékelt képeken látható, hogy adott esetben az FSAA megléte borzasztóan sokat számít, ráadásul a 3dfx által megvalósított verzió a nagy felbontásról lekicsinyítés, vagyis a szimpla oversampling minőségét is meghaladja. Igaz, ezeket a képeket a 3D Studio renderelte, a T-buffer ennél valamivel kevesebbre képes – és ami fontosabb, a kontúrok a valóságban nem ilyen élesek; ami azt illeti, 1024*768-as felbontásban már nem igazán látható különbség. Érdekes módon a 3dfx is csak 640*480-as képeken demonstrálja internet-szerte a Voodoo5 csodás képességét. Ehhez hozzácsapva a tényt, hogy a 4-szeres mintavételezés bizony negyedeli a sebességet, az FSAA már nem is annyira vonzó.

A Motion Blurrel kapcsolatban pedig egy filmes szakembert idézhek: „alacsony fps, tehát például a mozi 24 képkockás sebessége mellett szükség van





Mind tökéletes.



SyncMaster 950p

A Samsung a világ legnagyobb monitorgyártója. Az íróasztalokon található képernyők közül minden hetediket a Samsung szállítja. Vezérelvünk a vevő igényeinek maximális kielégítése. A végfelhasználókat négy nagyobb csoportba soroljuk: otthoni, irodai, professzionális és exkluzív felhasználók. A csoportok fő szempontjait figyelembe véve a vásárlók különböző szegmenseinek kínálunk személyre szabott megoldást.

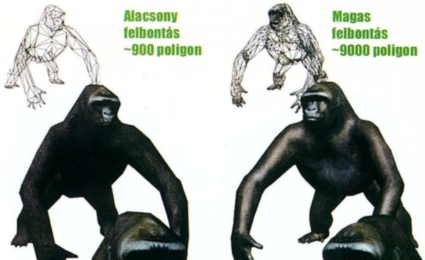
A SyncMaster 950p csúcskategóriájú Samsung monitor. A nagy látható felület geometriai pontosságot, borotvaéles képet és színhűséget szavatol. A professzionális tervezőirodák, grafikai stúdiók igénylik a legalább 19" képátlót, az 1600x1200@76Hz maximális képfelbontást és a TCO'99 tanúsítványt.

www.samsung.hu

TCO 99 ECOLOGY ENERGY EMISSIONS ERGONOMICS

SyncMaster 750p SyncMaster 950p SyncMaster 1100p+

SAMSUNG monitorok



rá – azonban 60 fps esetén már maga az emberi szem fogja előállítani, hiszen túl sok képkockát lát majd egy másodperc alatt".

A Voodoo5 egyébként is küzdelmes évnek néz elébe. A hírek szerint a Gigatexel sebességű V5-6000 gyártása csak a nyár végén indulhat meg, addig a vevőknek be kell érniük a 667-733 Mtexel sebességű V5-5500-assal. Ennél pedig az ATI és az Nvidia egészen biztosan gyorsabb lesz, de talán még az S3 új kártyája is – az egykori bajnok cég az fps-verseny elvesztésének lehetőségével kell, hogy szembenézzen... nem beszélve a T&L teljes hiányáról.

Mindenesetre pár hónapon belül rátehetjük kezünket az új kártyákra, így hamarosan óvatos becslések helyett konkrét eredményekkel jelentkezhetünk újra a témában.

NVIDIA – GEFORCE2 ÉS GIGATEXEL SHADER

Pillanatnyilag a jelenlegi vezér terveiről tudunk a legkevesebbet. Az Nvidia a marketingkampányait mindig csak a tényleges végtermék piacra dobásakor indítja be, előtte azonban teljes titoktartásra törekszik.

Amiket biztosan tudunk: az NV15 neve várhatóan GeForceII GTS lesz, az utóbbi a Gigatexeles sebességre utal. Valójában teljesen új architektúra lesz igen magas fill rate-tel és továbbfejlesztett geometriai motorral; az X-box bemutatón szereplő demókból lopott képek is erről tanúskodnak. Némelyik jelenet poligonszáma több százezres nagyságrendű! Az S3 textúra-tömörítésének támogatása szintén biztosnak tűnik, a további pletykák viszont már nem feltétlenül igazak...

Ha a lapzárta és a nyomdai leadás között netán mégis sor kerülne valamiféle bejelentésre akár az Nvidia, akár a régóta hallgató Bitboys részéről, akkor pedig megpróbálunk azért tudósítani a további fejleményekről is, érdemes lesz tehát megtekinteni a Hw newst.

AMIT A FEJLESZTŐK AKARNAK

Manapság John Carmack (Quake) és Tim Sweeney (Unreal Tournament) a két legismertebb név a 3D-s programozók között. A közelmúltban mindketten szóltak kicsit arról, hogy mit is szeretnének látni az eljövendő 3D-s kártyákban.

Talán a legviccesebb szöveg Sweeney-től hangzott el: „amikor a 3D-s fejlesztőcégek megkeresnek, hogy milyen képességeket építsenek az új chipjeikbe, azt mondom nekik: nézzétek meg, min dolgoztak a 3D animációs programok tervezői öt-tíz éve, milyen kutatásokat folytatott a Pixar, az Alias...". Ez igen viccesnek tűnik elsőre, de komolyan belegondolva, és az X-Box beharangozott képességeit megtekintve az embernek mégis az arcára fagy a mosoly – tényleg itt tartunk.

Sweeney elsődleges kívánsága egyébként a rugalmasabb, szabadabban programozható hardver – ez lényegesen nagyobb szabadságot ad a fejlesztőknek, és nem kell ígéretes megoldásokat elvetniük azért, mert nem fut jól a 3D-s chipeken.

Carmack másik témát járt körül, egy sokkal fenyegetőbb korlátozást, mégpedig a textúramemóriát. Noha egy bizonyos szint felett nincs értelme több map használatának, ez mégis sokkal több, mint amit a mai technológiák képesek kiszolgálni. Ha valamelyik jelenetben több textúra van, mint amennyi hely a kártya memóriájában, akkor állandóan cserélgetni kell a textúrákat az összes kisebb felbontású MIP-mappel együtt... J.C. szerint a textúra RAM-ot virtuálisan kellene kezelni, tehát egyetlen egységes tárnak felfogni, miként a PC memóriáját. Az éppen nem használt adatokat pedig egy swap területen elhelyezni, mint a Windows a winchesteren, csak ez a virtuális memória a PC RAM-jában kapna helyet. Ezzel a megoldással kb. 32-48 mega Ram elegendő lenne a kártyán, ez pedig a sebesség kedvéért lehetne beágyazott, tehát a chipre szerelt típus. A Bitboys és a régóta hallgató Rendition is éppen ilyen megoldáson dolgozik – lehet (vagy inkább biztos), hogy Carmack tud valamit, amit mi nem.

Mindenesetre most, hogy a PC-k 3D gyorsítói megvalósították mindazt, amit a profi munkaállomások hardvereihez kifejlesztettek napjainkra, a jövő bizony ismeretlen. Nincs igazi minta a további fejlődéshez, ezért a döntő szerep ismét a mérnökök és programozók találékonyságáé – vagyis megint izgalmas idők várnak ránk.

Laa-Yosh

5.1-es HÁZIMOZI rendszer Dolby ProLogic dekóderrel
2000W PMPO, fadobozos mélynyomó
DOLBY SURROUND PRO·LOGIC
JS
JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles
Több mint egy tucat lehetőség és többször annyi variáció közül választhat.
MONACO 2.1-es Flat-Paneles szett mélynyomóval
500W PMPO, NXT Flat Panel technológia
VISION1 és VISION2 2.0-ás szett iMAC színekben is!
360W illetve 400W PMPO, 5 féle iMAC színben is!
Interaktív 4.1-es JÁTÉKSZETT, 2 sztereó bemenet
800W PMPO, külön front- és kőképhangerő szabályzás
"Vezető ár/minőség mutatójú termékeket forgalmazunk."
Kelly-Tech Kft., 1139 Budapest, Üteg utca 6. Telefon: 350-1246, Fax: 349-6477 E-mail: sales@kellytech.hu Web: www.kellytech.hu
Minden márkanév és logo a megfelelő cég hivatalosan bejegyzett tulajdona. Minden jog fenntartva!
Kelly-Tech
USB UNIVERSAL SERIAL BUS is!
Rockfire™
Rockfire Certified STANDARDS
USB UNIVERSAL SERIAL BUS is!
USB UNIVERSAL SERIAL BUS is!
Játékvezérlők teljes választéka, joystickok, gamepadek, kormány pedállal, iMAC színben is! Game Portos és USB változatok!
A leghatékonyabb és kényelmesebb játékvezérlő szoftverek!
PC: Game Wizard
MAC: Game Captain

ÚJABB VIEWSONIC PERFECTFLAT

A 19"-os Viewsonic PT795 monitor mind a szaksajtó, mind a vásárlók körében nagy sikert aratott. A monitor nagy újdonsága a vadonatúj, PerfectFlat technikát használó, katódsugaras képcső volt, mely 100 száz százalékosan lapos és teljesen sarkított. Mivel a képcső első felülete a korábbiakkal ellentétben egyáltalán nem görbül, így ennek köszönhetően a más monitorok esetében oly zavaró fénytörési (glare) és fényvisszaverődési effektusok elmaradnak, ami jelentősen javítja a képminőséget. A kép ezáltal éles, torzításmentes, teljesen tiszta, valamint nyugodtabb lesz. A PerfectFlat technika a PT795-ben debütált, most pedig a Viewsonic teljes professzionális sorozatot kínál ilyen megoldással, PF megjelöléssel.

PF815: A CSÚCSMODELL

A PF815 a család csúcsmodellje a maga 22 inch-es (21 inch látható) képátmérőjével. Képcsöve középen 0,25, míg a széleken 0,27 mm-es aperture grill pitch pontrácsot használ, mely megoldás garantálja a színhű és megfelelő fényű megjelenítést, ehhez adódik hozzá a Perfect Flat képcső hatása, mely a torzításmentes és minimálisan tükröződő képért felel. A 21 inch-es látható képméret önmagában még nem jelentene nagy újdonságot, azonban az egyéb technikai jellemzőkkel kombinálva már egyedülállónak mondható.

Ezek egyike a 300 MHz-es bemeneti sávszélesség, mely révén végre a modern 3D gyorsítók hasonló frekvenciájú RAMDAC-ja kihasználható. A nagy felbontások miatt így már nem kell lemondani cserébe a magas képismétlési frekvenciáról - a PF815 maximális felbontása 1920*1440.

Az OnView, képernyőn megjelenő vezérlés a ViewMatch színkalibráló eljárással kombinálva lehetővé teszi, hogy a felhasználó a színhőmérséklet mellett a színek intenzitását egymástól függetlenül, egyenként szabályozza, így ízlésével teljesen harmonizáló képet tud elérni, mely folyamatos monitorhasználat esetén nem mellékes szempont. Természetesen a monitor technikai jellemzői mellett az ergonómiára is nagy hangsúlyt fektettek a fejlesztés során. Az új technika lehetővé tette, hogy a monitor a legszigorúbb, TCO 99 szabvány ergonómiai, energiafelhasználási és sugárzáskibocsátási normáinak is eleget tegyen, és az Energy 2000 szabvány előírásainak is képes megfelelni.

A PF815 minden professzionális felhasználási területen (CAD/CAM, grafikus design, DTP, animáció stb.) kiváló választást jelent, és emellett igényes játékosok, illetve házi felhasználók számára lehet igen érdekes. 22 inch-es képátmérőjével már a közepes méretű televízióknak megfelelő nagyságú, viszont azokénál sokkal jobb technikai jellemzőket, nagyságrendekkel jobb képminőséget tud felmutatni. Ekkora képfelületen már érdemes bármely 3D-s játékot nagy felbontásban játszani, vagy számítógépről DVD-t nézni. A maximális élményt jelentő, és szinte megfizethetetlen projektorokénál jóval kisebb képen, de a lehető legjobb minőségben nézhetjük a filmeket.

PF790: 19 INCH-ES LAPOS FELÜLET

A Viewsonic mérnökei a PF790 tervezésekor azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy a 19 inch-es monitorok kategóriájában olyan modellel jelenjenek meg, mely képességeiben versenyre kel akár a 21 inch-es monitorokkal is, mindössze képátmérőjében sorolható eggyel alacsonyabb kategóriába - a végeredményről ez nyugodtan állítható. Az egyedi megoldások egyike a változó méretű pontrács: SonicTron képcsöve középen 0,25, míg a széleken 0,27 mm-es aperture grill pitch pontrácsot használ, mely megoldás garantálja a színhű és megfelelő fényű megjelenítést. A Perfect Flat képcső hatása ezen felül érvényesül - a torzításmentes és minimálisan tükröződő képet garantálja. A képcső maximális felbontása 1600*1200 képpont, és 1280*1024 képpontos felbontást 90 Hz-es képfrissítési frekvenciával képes megjeleníteni. A képminőség további javítása érdekében alkalmazták az ARAG képernyőborítást.

Az ARAG felület több rétegből áll, és gondoskodik arról, hogy a képcső antisztatikus és lehetőleg minél jobban tükröződésmentes legyen. A rétegek egyidejű használatával megpróbálja megakadályozni, hogy a felhasználó szemébe zavaró fényelemek jussanak, miközben megpróbálja minimalizálni a szűrésből adódó képminőség-veszteséget. Ez a sötétített képcső nagyon kontrasztos, éles képet garantál, ami hosszabb idejű folyamatos használat esetén kevésbé terheli meg a felhasználó szemét.

Az OnView, képernyőn megjelenő vezérlés révén a monitor beállítása, finomhangolása könnyen módosíthatóvá és áttekinthetővé válik. A ViewMatch színkalibráló eljárással kombinálva lehetővé teszi, hogy a felhasználó a színhőmérséklet mellett a színek intenzitását egymástól függetlenül, egyenként szabályozza. Az új technika hozzájárult, hogy a monitor a legszigorúbb, TCO 99 szabvány ergonómiai, energiafelhasználási és sugárzáskibocsátási normáinak is eleget tegyen, képes az Energy 2000 szabvány előírásainak is megfelelni, és támogatja a Plug&Play+ szabványt is.

A PF790 minden felhasználónak ajánlható, aki munkára vagy házi felhasználásra keres kiemelkedő képességekkel rendelkező, lapos képcsöves, 19 inch-es monitort.

PF775: 17 INCH-ES LAPOS KÉPCSŐ

A PF775 monitor esetében szinte ugyanaz elmondható, mint a PF790 ismertetésekor, azzal az eltéréssel, hogy a 17 inch-es kategóriában indul versenybe. A PF775 a nagyobb testvéréhez hasonlóan SonicTron képcsövet használ, melyet PerfectFlat technikával kombináltak. A kontrasztosabb képmegjelenítés érdekében ez úttal is használták az ARAG képernyőborítást, és az OnView + ViewMatch kalibráló párosa sem maradhatott ki természetesen. A 17 inch-es képernyő-átmérő mellett már nem tartották szükségesnek változó méretű pontrács használatát a képcső peremén tapasztalható torzítás korrigálására, így az egységesen 0,25 mm-es átmérőjű képpontokból épül fel. A TCO99, Energy 2000 és Plug&Play+ szabványoknak való megfelelés a Viewsonic újabb modelljeiben, így a PF775-ben is megszokottnak tekinthető. A PF775 mindazoknak ajánlható, akik számára a 19 inch-es, vagy annál nagyobb képátmérő nem szükséges, illetve nem megfizethető, de a képminőség terén nem akarnak kompromisszumot kötni, és élvezni szeretnék a teljesen lapos, torzításmentes képcső előnyeit.

(x)

INFOBOX

Pixel Multimedia
Tel.: 266-6059

DVD KALAUZ

AHOGY KEZDŐDÖTT...

A DVD LEMEZ

A DVD VIDEÓ / A HÁZIMOZIRÓL

A FILMRŐL / A HANGRÓL

A RÉGIÓKÓDOKRÓL

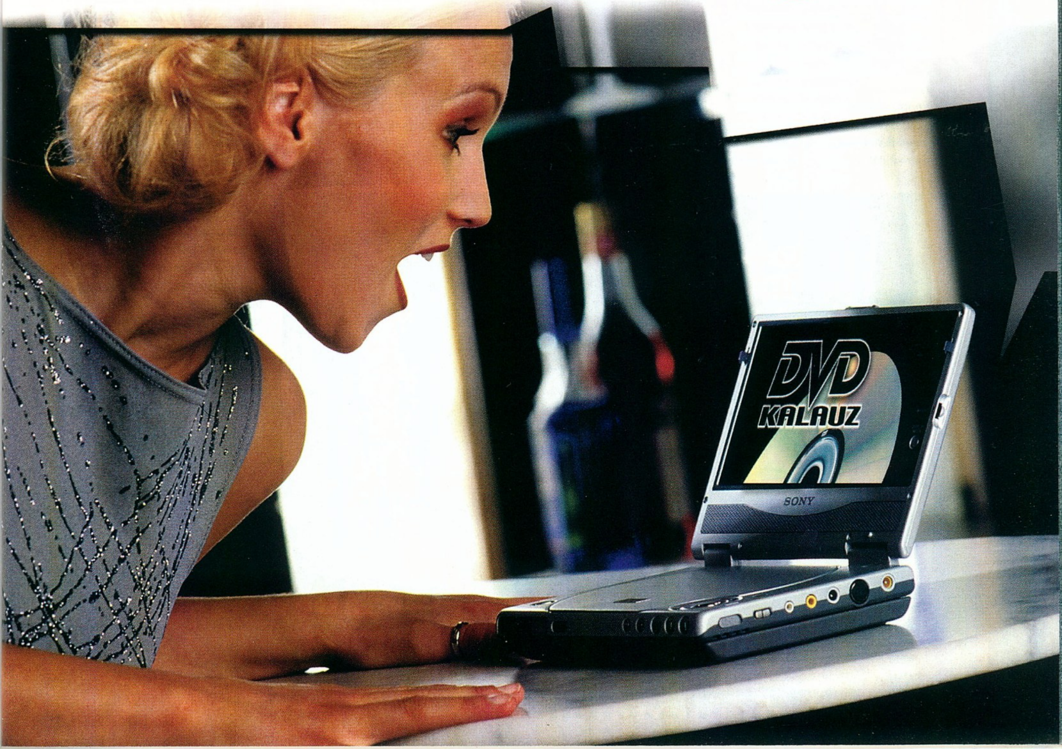
A MÁSOLÁSVÉDELEMRŐL

A KÉPSZABVÁNYOKRÓL

EGYÉB DVD SZABVÁNYOKRÓL

PLEASE SELECT YOUR REGION CODE TO PLAY
PLEASE SELECT YOUR TRACK TO PLAY
NOW PLAYING DVD TRACK 2

TESZT A 114.-117. OLDALON



DVD KALAUZ

Talán a DVD már mindenkinek a könyökén jön ki, hiszen a tévében, újságokban, reklámokban a piacvezető filmes cégek és a számítástechnikai ipar teljes egésze próbálja meggyőzni a jó népet arról, hogy ez kell neki vagy a bakfitty. Jó néhányan csak legyintenek, hisz ilyen árak mellett csak álmodhatnak róla, mások hetente cserélik le a teljes házimozi-felszerelésüket. Ami azonban tény, hogy aki kicsit is figyel a technológiai fejlődésre, nem kerülheti meg ezt az új eszközt, szabványt, jelenséget. Kalauzunk megpróbálja felröppenteni a DVD világáról a fátylat. Azt nem ígérjük, hogy a végén mindenkiből profi DVD szakértő lesz, de talán megtudjuk hogy eszik-e, vagy isszák az anamorfikus képformátumot vagy a surround hangzást.

AHOGY KEZDŐDÖTT...

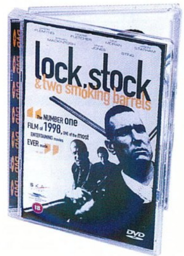
Tehát egyszer volt, hol nem volt, 5 évvel ezelőtt pont 1995 volt, mikor is sok gazdag és híres, befolyásos ember azon törte a fejét, milyen is legyen az adathordozó, amelyen elfér legalább 2 és fél óra VHS minőségűnél jobb mozifilm digitális hanggal, többnyelvű szöveggel és feliratozással. Ekkor a számítógépes újságok is már többnyire CD melléklettel jelentek meg, pár évvel később pedig a közeli jövő már rémisztőnek hatott, mikor is kiskocsival visszük haza a kedvenc magazinunkhoz kapott többkilónyi CD mellékletet. Emiatt pedig a vezető számítástechnikai cégeknek kellett már kitalálni valamit. Így adódott aztán, hogy összedugták a fejüket, kicsit veszekedtek, kicsit egyezkedtek, és a DVD szabvány csakhamar megszületett, a friss technológia szülte filmek és játékok sokasága útjára indulhatott. Ássuk hát először bele magunkat a dokumentációba, nézzük meg, hogy a DVD lemez miért is képes annyi adatot tárolni, és miben különbözik a CD-ROM-tól.

A DVD LEMEZ

Oszlassunk el rögtön az elején egy félreértést. A DVD nem azonos a DVD filmmel, amelyet hivatalosan DVD-Videónak hívnak. Az igaz, hogy az átlag felhasználó szinte csak így hall róla, de a mozifilmeken kívül még egy sereg más dologra használják a DVD lemezt.

A DVD szabvány, melyet a Sony, a Philips, a Time Warner és még egy sereg cég dolgozott ki, és fogadott el. Új generációjú adattároló eszköz, mely képes 4-17 GB adat, többórányi mozifilm vagy zenei album tárolására.

Követelmény volt a szabvány kidolgozásakor, hogy kompatibilis legyen a CD lemezekkel, így többek között a bevezetése is könnyebb, hiszen az árak csökkenésével manapság egyre inkább megéri azoknak is DVD-ROM-ot venni, akik csak CD-t szeretnének használni. Nem csak a meghajtókat készítették fel arra, hogy megbirkózzanak a CD-vel, hanem magát a DVD lemezt is a jól bevált CD formára alakították. Mégis, miért tud akár 20-szor nagyobb adatmennyiséget tárolni? A választ akkor kapjuk meg, ha alaposan szemügyre vesszük a DVD lemez felületét (persze csak képzeletben). A legszembetűnőbb az, hogy csökkentették a barázdák sűrűségét (1,6 helyett 0,74 mikrométerre), és a digitális technika alapját alkotó, a 0 és 1 bitek váltakozását megvalósító lyukak mérete is kisebb lett (0,83

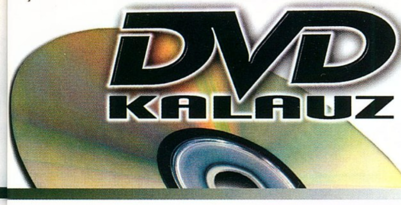


helyett 0,4 mikrométer). A letapogatásra használt lézer is finomabban fókuszálható, maga a lemez pedig merevebb, ezáltal a rezonancia által okozott elmozdulás kisebb.

A hibajavítás teljes átalakítása is hasznosnak bizonyult, ugyanis a CD-k több adatot tudnak tárolni, mint 650 MB, ám mivel minden blokkhoz tartoznak hibajavító bájtok, ezért csak ennyit tudunk belőle kihasználni. A DVD továbbfejlesztett hibajavítása lehetővé teszi, hogy jobban csökkenthessük a hibajavításra szánt bájtok számát, így újabb lemezterületet nyerünk. (Egy kis érdekesség: sokan csodálkoznak, hogy miért fér a Video CD-re több mint 700 MB videó, mikor a CD kapacitása csak 650 MB. Ez azért lehet, mert a Video CD-t különleges formátumban írják fel a lemezre, kihagyják a hibajavító kódokat. Ezt azért tehetik meg, mert a Video CD-n a videofilm MPEG1 szabványú, ezért maga a film is tartalmaz némi hibajavítást, és a folyamatos mozgókép nézése közben kevésbé vesszük észre az apróbb hibákat).

Nem utolsósorban pedig alkalmassá tették a meghajtókat arra, hogy képesek legyenek kétrétegű és kétoldalas lemezt is olvasni. A DVD lemez két, 0,6 mm vastag összeragasztott lemezből áll, mely mindkét oldalán tárolhat adatot, így jöhet létre a DVD lemezek négy fő fajtája: a DVD5, DVD9, DVD10 és a DVD17. A szám a típusjelzésben a tárolt GB nagyságát mutatja. Aki kicsit figyelmes, észreveheti, hogy az egyoldalas kétrétegű és a kétoldalas egyrétegű lemez kapacitása nem azonos, pedig tulajdonképpen mindkettő két rétegen tárolja az információt. Mindez azért van, mert az egyoldalas kétrétegű lemez második rétegét a fejek különleges technikával olvassák, hiszen át kell hatolni az első rétegen, és a második rétegre kell fókuszálni a letapogató lézersugarat. Azért, hogy megkönnyítsék a leolvasást, a második réteg lyukméretét 0,44 mikrométeren határozták meg, így a leolvasás könnyebb, viszont emiatt csak a szélsőséges esetet, a 10%-kal kevesebb adatmennyiséget lehet felírni a második rétegre.

A DVD lemezt sok mindenre lehet használni, a filmipar, a számítógépes ipar és a zenekiadók is felkarolták. Minden téren nagy változást hozott az adattárolásban, a filmesek a DVD-Videót, az informatika a DVD-ROM-ot és az írható DVD-t, a



zenekiadók pedig a DVD-Audiót tekintik a ma és következő generáció új adathordozóinak és szabványainak. Most, hogy már ismerjük a DVD lemez képességeit, áttekintjük, hogy az egyes szórakoztatóipari ágazatok milyen formában használják ki a DVD lehetőségeit, mi pedig mi mindent vásárolhatunk össze, hogy lépést tartsunk a legfrissebb technikával (és megtömjük a cégek zsebeit).

A DVD-VIDEO

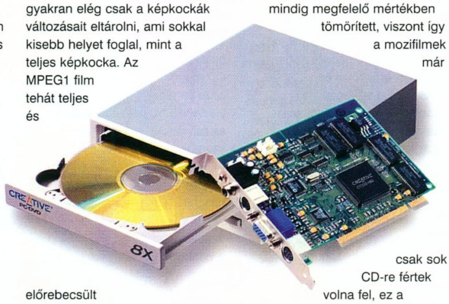
Őfelsége, a DVD film, a házimozi elterjesztője, a filmkiadók büszkesége, az otthoni szórakozás újhullámos megtestesítője. A mozifilmek pár hónappal a vetítés után már nem csak VHS videokazettán, hanem DVD lemezen is megjelennek, nagyságrenddel jobb minőségben és hangtechnikával, mint a rendes videokazetta. Lassan pedig már nekünk sem kell magyarázni, hogy a minőség tényleg jobb és az élvezet teljesebb, csak ki kell próbálni. Az otthoni filmes partyk újjászülettek, kisebb társaságok rendszeresen jönnek össze azért, hogy DVD filmet nézzenek, ehhez nem kell más, mint maga a film, néhány tíz liter pattogatott kukorica és kóla, valamint előzetesen néhány százezer forinttól jó pár millió forintig terjedő beruházás. Ettől függetlenül manapság már nem elérhetetlen az otthoni házimozi-közeli hangulat azok számára sem, akik csak PC-vel és néhány tízezer beruházásra költhető forintocskával rendelkeznek.

A FILMRŐL

Mitől is olyan jó minőségű a DVD film? A válaszhoz kicsit vissza kell ugornunk az időben, nem is olyan sokat, nagyjából 1992-be, amikor is az MPEG (Moving Picture Experts Group) megbízást kapott arra, hogy új kép- és hangtömörítési szabványt dolgozzon ki, amely által a gyártók képesek lesznek mozifilmeket CD lemezen kiadni. A szabványt elnevezték MPEG1-nek, a CD-t pedig Video CD-nek.

A tömörítési szabvány azért kellett, mert a digitalizált, tömörítés nélküli képsorozat iszonyatosan sok helyet foglal el, hiszen a képkockák külön-külön nagy felbontású és nagy színmélységű képek, melyek egymás után vannak „fűzve". Az MPEG tömörítés azt az elvet használja ki, hogy ezek az egymás utáni képkockák általában nem sokban különböznek egymástól, ezért gyakran elég csak a képkockák változásait eltárolni, ami sokkal kisebb helyet foglal, mint a teljes képkocka. Az MPEG1 film tehát teljes és előrebecsült képkockákat tartalmaz, és mivel a teljes képkockák csak 15 vagy kevesebb képkockánként következnek, ezért nagy arányú tömörítést valósíthatunk meg a segítségével. Emellett maguk a képkockák is tömörítettek, ezért a teljes filmre vetítve akár 1:50 – 1:200 arányt is el tudunk érni, de ne felejtsük el, hogy ez a tömörítés veszteséges, tehát az eredeti nagy felbontású filmanyag nem állítható elő belőle, viszont a veszteségek túlnyomórészt az emberi szemet kicselezik, és észre sem vesszük a részletek hiányát. Természetesen a film nem volt tökéletes minőségű, sőt, inkább messze volt a tökéletestől, de nagy lépés volt abba az irányba, hogy egyetlen CD-re több mint egy órányi filmet lehessen rögzíteni.

Ettől az otthoni házimozizás azért még nem indult be, hiszen a videokazetta elterjedtebb és jobb minőségű volt. Pár évvel később ezért megszületett az MPEG2, amely a mai DVD filmek tömörítésének alapja lett. Az MPEG2 szabvány ott lépett túl az MPEG1-en, hogy képes volt nagyobb bitsebességen dolgozni, ezáltal nagyobb méretű és jobb minőségű képek keletkeztek. Ismerte már a VBR-t (Variable Bit Rate), amely a bitsebességet a szükséges mértékben változtatja attól függően, hogy a képkockát és az adatfolyamot mennyire kell tömöríteni. Ezek által az MPEG2 jobb minőségű képfolyamot volt képes létrehozni úgy, hogy még mindig megfelelő mértékben tömörített, viszont így a mozifilmek már csak sok CD-re fértek volna fel, ez a kölcsönhatás pedig magával hozta a DVD kidolgozását is.



A DVD-Video lemezen a filmanyag MPEG2 formátumban van rögzítve. Így egy egyoldalas, DVD5 szabványú lemezre 2 órányi, a VHS-nél jobb minőségű filmet lehet rögzíteni. Mivel a filmek sokszor hosszabbak, mint 2 óra, valamint a DVD-Video lemezen egyéb extrák is találhatók, ezért gyakran egyoldalas, kétrétegű lemezt alkalmaznak. A rétegek váltásakor a lejátszás pillanatnyi megakadása ezért természetes jelenség.

A HANGRÓL

A DVD filmek másik nagy előnye, hogy azokat a hanghatásokat élhetjük át otthon is, amelyeket a moziban. A filmkiadók választhatnak, hogy milyen minőségű hangformátumot mellékelnek a filmhez, de általában a Dolby Digital és a Dolby Surround található meg. Ezen kívül még létezik a terminológiában Dolby Surround Pro Logic, AC-3, valamint DTS kifejezés is, és ember legyen a talpán, aki mindet ismeri. Azért mi megpróbáljuk ismertetni ezeket is.

A surround hangzás lényegét mindenki ismerheti, aki már járt multiplex moziban, és csodálkozott, hogy a golyók elhúznak a füle mellett, vagy a háta mögül érkezik egy Boeing repülőgép, és leszáll elöl a kifutópályára. A videokazettákon, moziplakátokon és a mozitermek bejárata felett gyakran látni utalást arra, hogy a film milyen Dolby hangtechnikával készült, vagy a moziterem milyen Dolby hangrendszerrel van felszerelve.

A Dolby Laboratories San Francisco-i székhelyű cég, mely 1965 óta foglalkozik hangtechnikával és hangrendszerekkel, és dolgoz ki szabványokat többek között a filmipar számára. Számunkra a fentebb említett hangszabványok jelentősek, időrendi sorrendben a következők:

- Dolby Surround: a hagyományos sztereó hangsávra ráültetett, öt hangszórót tartalmazó, 4 csatornás hangzás. Két első, két hátsó (surround) és egy középső hangszórót tartalmaz (előfordul, hogy a csomag a center helyett mélynyomót tartalmaz, főleg a számítástechnikai szórakoztatótermékek esetében). A két hátsó hangszóró azonos csatornát használ, a középső csatornát pedig a két elsőből keverik ki. A mélynyomó nem része a szabványnak, mivel nincs elkülönült mély hangsáv, de alkalmazása erősíti a mély hangok jelenlétét. A jel alkalmas hagyományos sztereó rendszerben való lejátszásra is, ezért viszonylag gyorsan elterjedhetett.
- Dolby Surround Pro Logic: a Dolby Surround továbbfejlesztése. Mint a neve is mutatja, a dekódoló egység fejlődött, minek

DVD KALAUZ

következtében már diszkrét középső csatornát alkalmaznak, amihez már mindenféleképpen középső (center) hangsugárzó kell. Míg a Dolby Surround esetében használatos középső csatornát a két első csatorna jeléből keverik ki, ez úttal ez már elkülönül tőlük, ezért az a hatás megszűnik, hogy a fej vagy a hallgató elmozdulásakor a középső hangok „elmásznak". Már minden hallgató középről hallja azt, ami középről jön, általában a beszédet és a középső részen történő cselekményeket. A jel kódolása nem változott, továbbra is a sztereó jelre van ráültetve. Elterjedt a videokazettákon és a műholdas sugárzásban is, hiszen nem kellett változtatni a hangsugárzási szabványon.

- Dolby Digital (AC-3): a DVD-Videón leggyakrabban alkalmazott hangszabvány. Hat elkülönült csatornát és ennek megfelelően hat különálló hangsugárzót tartalmaz. Előnye, hogy mindkét hátsó hangszóró sztereó jelet kap, valamint a mélysugárzó (LFE, Low Frequency Effects) is saját csatornát kapott, amely azonban csak a 20 és 120 Hz közötti hangokat tartalmazza, ezért is nevezik 5.1-es rendszernek. Az AC-3 jelzés a Dolby Digital rendszerű, DVD-Videók esetében alkalmazott tömörítési szabvány neve. Mivel maga a tömörítetlen digitális hat csatornás hang percenként 30 MB-nyi lenne, ezért tömöríteni kell. Az AC-3 eljárás a hangminőség romlása nélkül, bitsebesség csökkentés mellett ún. akusztikus maszkolással képes tizedére csökkenteni a hat csatornához szükséges adatmennyiséget. A Dolby Digital kódolók képesek a DD hangot Dolby Surround, sztereó vagy monó jellé lekeverni (downmix), ezért használhatók hagyományos rendszerekben is.

- DTS (Digital Theater System): elsősorban a mozikban, de egyre inkább a DVD-Video lemezeken és így a házimozizásban is használatos szabvány. Az AC-3-hoz hasonlít, de nagyobb bitsebességgel dolgozik, és 8 csatornát képes kezelni. Emellett viszont sokkal több helyet foglal, ezért ha valamely DVD-Video lemez ilyen hangsávot tartalmaz, akkor mellette már csak egyetlen Dolby Digital sáv fér el.

A HÁZIMOZIRÓL

Van már képünk, hangunk, mi kellhet még? Természetesen maguk az eszközök, amelyekkel mindezt az emberi szem és fül számára élvezhetővé tudjuk tenni.

lemez neve	átmérője (	oldalak száma	rétegek száma	kapacitás (GB)
DVD-5	12	1	1	4,7
DVD-9	12	1	2	8,5
DVD-10	12	2	1	9,4
DVD-14	12	2	* 1.5	13,24
DVD-18	12	2	2	17
DVD-1	8	1	1	1,4
DVD-2	8	1	2	2,7
DVD-3	8	2	1	2,9
DVD-4	8	2	2	5,3
DVD-R	12	1	1	3,95
DVD-R	12	2	1	7,9
DVD-R	8	1	1	1,23
DVD-R	8	2	1	2,46
DVD-RAM	12	1	1	2,58
DVD-RAM	12	2	1	5,16

*** kevert rétegû, vagyis az egyik oldal egyrétegû, a másik kétrétegû**

A kép lejátszására asztali és PC-s DVD meghajtók tömkelege áll rendelkezésünkre, kell egy monitor vagy tévé, amellyel ezt megjelenítjük, a hangot pedig általában erősítővel és dekódolóval egybeépített hangfalszetteken hallgathatjuk. Ezek együttesét hívják házimozinak, de sajnos általában mindent, ami képet jelenít meg és hangot ad ki, már a házimozi kategóriába sorolnak. A túlzott igényességet elkerülve megpróbálom leírni, mit is kell összeszedni ahhoz, hogy a DVD filmek tényleg olyan megdöbbentők és magukkal ragadók legyenek, mint amilyennek az alkotóik szánták.

A legkönnyebb dolgom a lejátszókkal van, hiszen PPéter kolléga be fog mutatni errefelé néhány említésre méltó példányt, és szigorú értékelései alapján biztos vagyok benne, hogy egyértelmű lesz, mit is kell teljesíteni annak a lejátszónak, amelyik átviszi a lécet.

De hogy az se legyen bajban, aki ezzel a pár oldallal megy DVD túlélőtúrára valamelyik műszaki kereskedésbe, leírom hát, hogy alapvetően asztali és PC-s DVD lejátszók vannak. Az előbbiek drágábbak, de előnyük, hogy nem kell hozzájuk PC (hátrányuk, hogy nem lehet Quake-ezni rajtuk), és elvileg csak össze kell dugni a tévével, és már mehet is a mulatság. A PC-be való DVD-ROM a CD-ROM-hoz hasonlóan tálcás vagy behúzós lemezegység, IDE vagy SCSI buszon keresztül csatlakozik a számítógépre, de a CD meghajtókhoz csak annyi köze van, hogy le tud játszani CD-t is. A leglényegesebb eltérés az asztali DVD meghajtókkal szemben az, hogy ha a DVD-ROM-ot filmnézésre használjuk, akkor kell hozzá DVD lejátszó program, amelyből megint csak van jó pár féle, a legnépszerűbbek a PowerDVD és a WinDVD. A DVD lejátszó program gondoskodik arról, hogy dekódolja a DVD lemezen tárolt filmet, a képi és hangi anyagot pedig a megfelelő hardverhez juttassa. Mivel ez jelentősen terheli a processzort, ezért már régen kitalálták a hardveres MPEG dekódoló kártyát, amely különleges processzorával leveszi a terhet a központi egység válláról, és mellesleg képes a hangot a hozzá csatlakoztatott erősítőbe vezetni.

Ha már a képnél tartunk, egészen röviden érdemes említést tenni a házimozi következő eleméről, vagyis a megjelenítőről. Ha szabad kezet kapnék, akkor falra szerelhető, 60 collos plazmaképernyőt választanék a kínálatból, de ez most nem az 'Unatkozó Milliomosok Pénzelverési Lehetőségei' című lap, így hát a legtöbben csak 51 cm-es képátlójú, 4:3 szabványú tévével, vagy 15, jobb esetben 17 colos monitorral rendelkeznek. Mindenkit megnyugtatok, ezen is lehet DVD filmet nézni, az élvezet viszont nagyságrendekkel nagyobb lesz a nagy képátlójú, netán 16:9 arányú tévén.

Foglalkozzunk egy kicsit a fülünkkel is. Enyhe mazochizmusnak tartják, ha valaki a hangkártyájához kapott 3000 forintos hangfalon próbál DVD filmet hallgatni, ezt házimozi helyett inkább házimazónak nevezik. Pont a lényeg veszik el ilyenkor, a csodálatos surround vagy a digitális hangzás. Így hát aki már csak egy kicsit igényesebb, az otthoni erősítőre

vezeti ki a sztereó hangot, így legalább a mély és magas hangok dinamikája nem veszik el. E szint felett már kezdhetjük készíteni a súlyos tíz- és százezreket, ugyanis a jobb PC-s vagy asztali lejátszóhoz passzoló hangfalszettek erősítővel/dekóderrel együtt ennyibe kerülnek (gondolom, azt mondanom sem kell, hogy található sorozatgyártásban egymilliónál drágább erősítő is, amelyhez pár százezres hangfalak passzolnak). Ami viszont megnyugtató, hogy ha van hangkimenetünk, amelyet a hangkártyánk, dekóderkártyánk vagy asztali lejátszónk produkál, akkor nem kell különbséget tennünk a PC-s vagy az asztali lejátszókhoz való hangfalszettek között, mindkettő csereszabatos, legfeljebb a PC-s hangfalszettek ára kicsit kedvezőbb, így viszont rövid és kommersz kábeleket, műanyag hangfalakat és kicsi mélynyomót kapunk, ám a hangzás ennek ellenére is meglepően jó és kielégítő.

A dekóder, amely - mily meglepő - a hangot dekódolja, fontos része a hangtechnikának. Az, hogy milyen hangot hallunk, attól függ, hogy milyen hangsávok találhatók a DVD filmen. Sztereó és AC-3 sáv szinte mindegyiken van, de a DTS is előfordul már főleg a régió 1-es filmeken (Jajj, de hisz még nem is mondtam, hogy mi az a régió 1. Sebaj, már nem kell sokáig várni rá.). A dekóder szépen elosztogatja a hangsáv csatornáit az egyes hangfalak között. Általában a dekóder egyben erősítő is, így 5 vagy 6 hangfalkimenet van a hátulján, amelyeket vagy a hozzá kapott hangfalakkal kell összekötni (általában PC-s eset), vagy külön meg kell venni a hangfalakat, lehetőleg egy sorozatból (ez meg általában az asztali, „házomozisabb" változat).

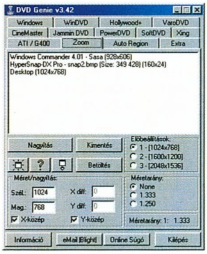
Kicsit érdemes a hangfalakról is beszélni. Vegyük azt az esetet, amikor van egy kis tőkénk, és beruházunk egy hangfalszettre. Érdemes 5.1-es szettet venni, hiszen nem sokkal nagyobb befektetés, mint a kevesebb hangszórókból állók, viszont így garantáltan a lehetséges legjobb hangzást kapjuk. Két számmal ezelőtt írtam egy 5.1-es szettről, melyben a kis szatellit hangszórók ereje és dinamikája meglepő volt, így hát ne nézzük le ezeket. Ám ha komoly szándékkal építünk házimozit, akkor nem árt egy szép nagy, lehetőleg üres szoba (azért nem kell kiköltözni egyből a fürdőszobába), szintén szép nagy hangfalak, amelyek lehetőleg passzolnak. Ritkán sül ki abból jó, ha a két első hangszóró egy-egy böhöm Videoton, a középső meg egy aprócska JBL. Az lesz benne furcsa, hogy a hang milyen jól szól középütt :)

A RÉGIÓKÓDOKRÓL

Fenyegetésem bevált, megismerkedünk a régiókódokkal. Annak idején a filmforgalmazók nagyon sok zsetont raktak bele a kalapba ahhoz, hogy megvalósíthassák abbéli vágyukat, miszerint nem lenne túl jó, ha az USA-ban frissen kiadott filmeket még azelőtt lehetne Európában megnézni, hogy ott egyáltalán a moziba kerültek volna. Ezért aztán kitalálták a régiókód rendszert. Lényege, hogy kialakítottak 9 régiókódot. A világot 6 részre osztották fel, ezen belül kis hazánk a 2-esbe tartozik Európa egészével és Japánnal együtt, az USA pedig az 1-es, a többi földrész most nem érdekes. A 7-es fenntartott, a 8-as pedig sajátos helyekre vonatkozik, mint például a repülőgépek vagy az óceánjáró hajók. A 0-s a régiókód nélküliséget jelenti (például zenés DVD-k vagy felnőtteknek való oktatófilmek esetében).

A régiókód mindössze egy szám a DVD-Video lemezen, más DVD formátum nem használja. Viszont ahhoz, hogy megnézhessünk egy adott régiókódú lemezt, ugyanolyan régiókódú lejátszóval kell rendelkeznünk. Most már nem lehet forgalomba hozni region-free, vagyis régiókód-mentes lejátszókat, az olyan meghajtók egyre gyakoribbak, amelyeken csak korlátozott számú, általában 5 váltást engedélyeznek, aztán az utoljára beállított régiókód lesz a végleges.

Nem lehet csodálkozni azon, hogy természetesen ennek is megtalálták az ellenszerét. Egyes meghajtókat firmware (beépített vezérlőprogram) frissítéssel, másokat apró kis programok lejátszás közbeni futtatásával lehet régiómentessé tenni. Az asztali lejátszók már furfangosabb közreműködést igényelnek, de vannak olyan lapok az interneten, ahol is több tíz oldalon keresztül nagy felbontású képek segítségével elmagyarázzák, mit honnan kell kiforrasztani, és milyen ellenállást hova kell átkötni. Ami az egészben a furcsa, hogy a filmforgalmazók „korlátozásának" ilyen fajta kivédése nem bűncselekmény, tehát legjobb tudomásom szerint igenis szabad régiómentessé tenni a lejátszónkat, viszont ez általában a garancia azonnali elvesztését vonja maga után.



A MÁSOLÁSVÉDELEMRŐL

A DVD-Video lemez nem túl olcsó mulatság, érthető tehát, hogy sokan szeretnék lemásolni a haver által megvett filmet. A másolás magnókazetták vagy CD-k esetében nem igényel túl nagy beruházást, sőt mivel a gyártók tudják, hogy a legtöbb kazetta és CD másolt, ezért az üres hordozók árába már előre beépítik a másolás okozta veszteségeiket kompenzáló hozzáadott értéket. Ettől függetlenül ez továbbra sem lesz törvényes módszer.

A DVD-Video lemezek esetében rögtön abba a korlátba ütközünk, hogy a DVD írók ára a csillagos eget ostromolja,

		NTSC		PAL	
		16:9	2.35:1	16:9	2.35:1
Anamofikus	Kép sorok	480	366	576	440
	Fekete csík sorok	0	114	0	132
Nem anamorfikus	Kép sorok	360	272	432	328
	Fekete csík sorok	120	208	144	248

Mint látható, az anamorfikus szabvány 25%-kal több képsort kínál

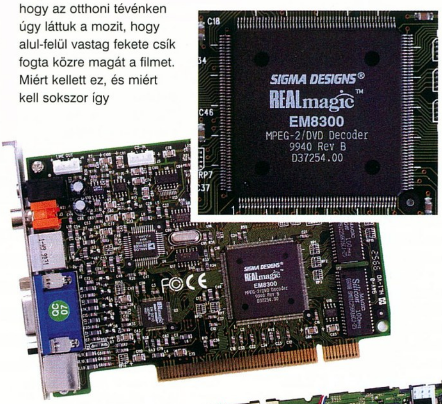
ráadásul a DVD-R lemez kisebb kapacitású, mint például az egyoldalas kétrétegű DVD-Video lemez. Persze mondhatjuk azt, hogy na és, manapság, mikor a winchester árak ilyen alacsonyak, igazán nem művészet 2-3 DVD filmet a winchesteren tartani addig, amíg a DVD író olcsóbb lesz. Ám nem ejtették a fejük lágyára a DVD-Video szabvány kidolgozóit sem, előre beépítettek néhány jópofa trükköt, amelyek megakadályozzák az analóg és a digitális másolást.

Az analóg másolásvédelem ellen a Macrovision cég által szabadalmaztatott eljárással védekeznek. A DVD lejátszók és a kimenettel rendelkező kártyák DA (digitális-analóg átalakító) chipjébe beépítettek egy olyan eljárást, amely figyeli a DVD lemezen található speciális trigger bitek állapotát, és ha ezek jelzést adnak, akkor csak a tévén vagy a monitoron lehet a filmet megnézni, a csatlakoztatott videóra már csak zavaros kép kerül.

A digitális másolásvédelem kissé bonyolultabb, de egyben „szebb" is. Minden DVD-Video lemez tartalmaz 400 kódolt kulcsot, melyek közül az egyiknek a publikus kulcsa megtalálható minden egyes lejátszó programban. Minden program és meghajtógyártó kap egy-egy kulcsot ezek közül, így képes „megnyitni" az ún. CSS kódolással védett filmet. Tehetséges embertársaink természetesen ezt a kódolást is feltörték. Az egyik srác Linuxra akart saját DVD programot írni, ám ugye ehhez kellett volna olyan kulcs, amely passzol a DVD-Video lemezeken tárolt 400 kulcs egyikéhez. Mivel a kódolás erős, ezért értelmetlen munka lett volna nyers erővel feltörni, az egyik lejátszóprogram-gyártó viszont figyelmetlen volt, és titkosítás nélkül tárolta programjában a saját kulcsát, amelyet a srác már be tudott építeni a programjába, így képes volt „megnyitni" a kódolt filmállományt. Ezzel nem csak saját DVD lejátszó programot volt képes írni, hanem megoldotta, hogy az így dekódolt film szabadon másolható legyen akár winchesterre, akár átalakítások után több CD-re, vagy Video CD formátumban.

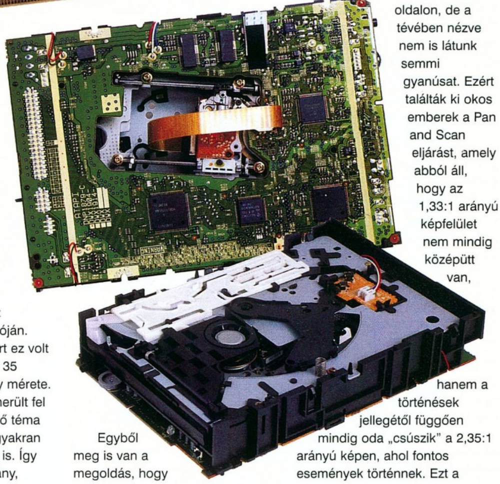
A KÉPSZABVÁNYOKRÓL

E nagy témakörből már csak a képszabványok vannak hátra. Mindenkinek ismerős lehet főleg a régi filmekből a szélesvásznú kifejezés. Ez azt jelentette, hogy az otthoni tévénken úgy láttuk a mozit, hogy alul-felül vastag fekete csík fogta közre magát a filmet. Miért kellett ez, és miért kell sokszor így



néznünk otthon a DVD filmeket?

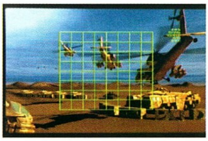
A magyarázathoz kissé vissza kell mennünk az időben. Anno még Edison idejében alakult ki az 1,33:1 képarány, amelyet a mai televíziók többsége használ. A képarány azt jelenti, hogy ha a kép szélessége 4 egység, akkor a magassága 3. Ezt mindenki lemérheti az otthoni 4:3 arányú televízióján. Azért választották ezt, mert ez volt a filmgyártásban használt 35 milliméteres film szabvány mérete. Aztán nemsokára igény merült fel az iránt, hogy a filmen levő téma szélesebb lehessen, így gyakran alkalmaztak 3 vetítőgépet is. Így született meg a 2,33:1 arány, amelyet a legtöbb mozifilm használt. Próbálkoztak szélesebb és keskenyebb filmek bevezetésével, sokszor a filmszalagon található hangsávok elhelyezése miatt, míg végül megállapodtak a 2,35:1 arányban.



Egyből meg is van a megoldás, hogy miért láttunk a régi vadnyugatos filmeket keretező fekete csíkokat. Hogy kicsit bekavarjunk, szóba kell hozni, hogy most már vannak 16:9 arányú, vagyis 1,77:1-es tévék, amelyeken ez a csík keskenyebb lehet, de a tévén sugárzott adások még mindig 1,33:1-es formátumúak, így vagy csík lesz az ilyen tévék szélén, vagy kissé szét lehet húzni a képet.

És akkor térjünk rá a DVD filmre. Mint már tudjuk, a mozifilmek szélesvásznúak, mivel a megjelenítés így közelebb áll az emberi szem látóteréhez. Azonban az ilyen arányú filmet nézni 1,33:1-es tévén nem túl szívderítő. Mivel a kép majdnem fele nem látszik, hiszen csak a mozikép középső része fér bele az 1,33:1 arányba, ezért sok mindenről lemaradunk, amit a moziban láthatunk, és ez gyakran lényeges is lehet, például a főhős közeledik a csapda felé, ami a moziban látszódott a bal oldalon, de a tévében nézve nem is látunk semmi gyanúsat. Ezért találták ki okos emberek a Pan and Scan eljárást, amely abból áll, hogy az 1,33:1 arányú képfelület nem mindig középütt van, hanem a történések jellegétől függően mindig oda „csúszik" a 2,35:1 arányú képen, ahol fontos események történnek. Ezt a mozifilm tévékép formátumra való konvertálása közben hajtják végre.

Van persze megoldás arra, hogy az egész képet lássuk, a fekete csík ekkor keletkezik az alsó és a felső részen. Mint már említettem, kitalálták a fekete csík



csökkentésére és így a megjelenített tartalom növelésére a 16:9 arányú tévéket, ezeken a Pan and Scan eljárás is nagyobb téglalapot tud "csúsztatni" az eredeti filmen.

Lássuk hát az anamorfikus képformátumot. Ezt szintén okos emberek azért találták ki, mert a szélesvásznú filmeket olyan formátumban rögzítik, hogy még a 16:9-es tévéknek is horizontális és vertikális irányban nyújtaniuk kell, ráadásul nem is azonos mértékben. Ez jelentősen rontja a kép minőségét. Ezért az anamorfikus képszabvány nem 2,35:1 aránnyal dolgozik, hanem olyannal, hogy a 16:9-es tévének csak horizontális irányban kelljen nyújtania, vagyis a film vertikálisan már a „szükséges" méretre van nyújtva. Így a fekete csíkok mérete csökken, és a kép minősége megmarad. Természetesen az anamorfikus szabvány mit sem ér a hagyományos 4:3 tévéken, az ilyen kép ez esetben sem lesz azonban vertikálisan nyújtott, mivel a lejátszó programokat 4:3 szabványra beállítva az „extra" képsorok kikerülnek a képből, és helyüket alul-felül további fekete képsorok foglalják el, melyek csatlakoznak a meglévő fekete sávhoz.

EGYÉB DVD SZABVÁNYOK

(DVD-Audio, írható DVD)

A következő szabványokról kicsit ritkábban hallani, főként azért, mert még nem terjedtek el, vagy kidolgozásuk jelenleg is folyik. A DVD-Audio szinte még az utóbbi kategóriába tartozik, ugyanis kezdetben nem is gondolkodtak azon, hogy egyáltalán legyen-e ilyen, hiszen a CD-hez képest a DVD lemezen tárolható adatmennyiség nagyságrenddel nagyobb volt.

Aztán amikor végre kialakult volna, hogy a DVD-Audio milyen is legyen, akkor a nagy port felvert CSS kód feltörése miatt a gyártók leállították a folyamatot, és új, biztonságosabb titkosítást vezettek be. Ez azzal járt, hogy jelenleg is csak néhány gyártó dobott piacra DVD-Audio lejátszót, és a DVD-Audio lemezek száma is csekély. Maga a szabvány többcsatornás, nagyobb bitmélységű és magasabb mintavételezésű zenét kínál extrákkal bővítve, mint például állóképek fűzése az egyes zeneszámokhoz.

Az írható DVD szabványok is sokáig vita tárgyát képezték, mert inkább látták bennük a másolható DVD-Video alapját, mint a nagyobb tárlóképességű lemezt. A DVD-RAM indult legelőször útjára 2,5 és 5 GB-os kapacitással, ezerszeres nagyságrendű újraírhatósággal. A meghajtók ára kezd esni, de egyelőre csak azoknak éri meg, akik már unják a 4-5 CD lemezre való archiválást.

A DVD-R és DVD-RW formátumok hasonlóképpen működnek, de meghajtók még csak ez év elejétől kezdtek beszivárogni a piacra, főként asztali kivitelben és milliós árral. A DVD-R kapacitását nemrégiben szabvány-kiegészítéssel "feltornázták" 4,7 GB-ra, valamint létrehozták olyan fajtáját, amely majd képes lesz írni a DVD-RAM lemezeket.

Az utolsó, és teljes mértékben kidolgozás alatt levő szabvány a DVD+RW. Az ilyen alapon készülő meghajtók képesek lesznek írni a CD-R és CD-RW lemezeket, valamint a DVD-RAM kivételével olvasni az összes DVD szabványú lemezt. Megjelenésével az írható DVD szabványok világa valószínűleg letisztul, mivel zökkenőmentes áttérést valósít meg a CD és egyéb DVD szabványok szerint működő meghajtókról.

ÖSSZEGZÉS

Kifújhatjuk magunkat, bár nem mondhatjuk, hogy csukott szemmel tudnánk már tájékozódni a DVD-k világában. Arra viszont ez a néhány oldal biztosan jó volt, hogy eloszlasson komoly félreértéseket, fellebbentse a fátylat gyakran használt szakszavakról, vagy egyáltalán képbe hozza azokat, akik eddig csak kapkodták a fejüket, amikor a szomszéd Józsika berakta a Mátrixot az apuci házimozi szettjébe. Tervezzük, hogy a jövőben sem hagyjuk cserben az információkra és tudásra éhes olvasókat, kissé komolyabb vizekre evezve belemerülünk majd a DVD rejtelmeibe vagy itt, vagy a Grab rovaton belül. Addig is mindenkinek jó tervezgetést és vásárlást, kérdéseitekkel továbbra is nyugodtan bombázzatok bennünket.

Flex

TESZT

DVD KALAUZ

MIÉRT DVD-ROM?

Ha új gépet veszel, vagy régi, lassú, esetleg elromlott CD-ROM meghajtód helyett új drive vásárlása előtt állsz, a DVD-ROM meghajtó beszerzése mindenképpen megfontolandó. Ez ma - a 2. és 3. generációs DVD-ROM meghajtók korában - teljes kompatibilitást ad visszafelé az összes CD-ROM formátum kezeléséhez, és az egyre jobban teret hódító DVD-ROM lemezek – köztük a DVD filmekkel - is olvashatók lesznek az új meghajtódban. Ma még nem érezzük, hogy a CD kora leáldozóban van, hiszen az egyszer és többször írható CD-R/CD-RW lemezek és a hozzájuk tartozó újraírók virágkorát éljük. Azonban a nagyobb kapacitás, a jobb tárolt adat/költség arány miatt a gyárilag préselt kiadványok szépen lassan a DVD formátum kihasználása felé kacsintgatnak, ami egy-két éven belül látványos előretörést jelent majd a CD rovására. Nem temetem a CD-t (a számítástechnikában nem lehet, vagy inkább nem szabad jósolgatni), hiszen a CD-újraírók soha nem voltak annyira népszerűek, mint manapság. De szerintem részben éppen emiatt, a jobb másolásvédelmi lehetőségek kihasználása végett a DVD lesz az a formátum, amely a hivatalos, gyári kiadások alapját fogja képezni.

GENERÁCIÓK?

A DVD-ROM meghajtók első generációja (többnyire 1x-es sebességűek voltak) még sok gyermekbetegséggel küzdött. Nem olvasták a CD-R és CD-RW lemezeket, sok gyárilag préselt CD formátummal is gondjuk volt. Ma már nem kaphatók, boltokban képtelenség újonnan ilyeneket beszerezni. A második és harmadik generációs meghajtók már jól kezelik a CD-R/RW lemezeket, sokkal stabilabban bánnak el a CD-ROM lemezekkel. Tesztünkben kizárólag a legújabb, harmadik generációs DVD-ROM meghajtókból válogattunk, amelyek a stabil CD kezelés mellett a Multiread kompatibilitási szabványnak minden tekintetben eleget tesznek, ebbe beleértve néhány olyan extra szolgáltatást is (pl. Audio CD-TEXT olvasása), amely még a legújabb CD-ROM meghajtók mindegyikéről sem mondható el.

1X-ES DVD?

A DVD-ROM meghajtók olvasási sebességének viszonyítása a DVD-Video filmek

	Hitachi GD-5000	Shuttle SDVD-101	Acer DVP1040A	Sony DDU220E	ASUS DVD-E608	Pioneer 114F	Afreey 8x
Külsőségek, csatlakozók							
Digitális Audio kimenet	van	van	nincs	nincs	van	nincs	van
Play gomb	nincs	van	nincs	nincs	van	nincs	van
Vészkidobó lyuk	van	van	van	van	van	van	van
Külön DVD led	nincs	van	nincs	van	van	nincs	van
Működés közbeni zajkeltés	abszolút nincs!	nagyon nagy	közepes	közepes	közepes	közepes	kismértékben
Régió-megkötés	**RPC-2**	**RPC-1**	**RPC-2**	**RPC-1**	**RPC-2**	**RPC-2**	**RPC-1**
DVD-ROM olvasás sebességek							
DVD olvasás módja							
1 rétegű lemezen	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV
2 rétegű lemezen	P-CAV	CAV	P-CAV	P-CAV	CAV	P-CAV	CAV
Átlagos DVD sebesség	**5,1**	**5,8**	**6,1**	**3,3**	**5,0**	**6,2**	**6,0**
1 rétegű lemezen	5,7	7,0	7,0	3,4	5,7	7,4	6,2
2 rétegű lemezen	4,6	4,7	5,1	3,3	4,3	5,0	5,8
Indulósebesség							
1 rétegű lemezen	3,3	4,1	4,1	2,5	3,4	4,2	3,5
2 rétegű lemez 1. Rétegén	2,6	3,3	2,9	2,3	3,4	3,1	3,3
2 rétegű lemez 2. Rétegén	3,2	4,3	6,3	3,2	5,3	6,1	5,2
Maximális sebesség							
1 rétegű lemezen	7,6	9,2	9,3	4,6	7,3	9,5	7,8
2 rétegű lemezen	6,6	7,9	6,8	4,5	6,5	6,8	7,6
Átlagos elérési idő DVD lemezeken (ms)	**104,00**	**112,00**	**113,00**	**124,00**	**106,00**	**114,00**	**126,00**
Véletlenszerű	90,00	96,00	87,00	93,00	94,00	89,00	97
Egyharmados	95,00	97,00	90,00	97,00	91,00	103,00	107
Teljes lemezes	127,00	143,00	163,00	184,00	135,00	152,00	174
Adat CD-ROM olvasás adatok							
CD olvasás mód							
Gyári és CD-R lemezeken	CAV	CAV	CAV	P-CAV	CAV	CAV	CAV
CD-RW lemezeken	CAV	CLV	CAV	CLV	P-CAV	CAV	CAV
Tényleges CD olvasási sebesség (kb/sec)	**2410**	**1950**	**2372**	**1710**	**2297**	**2263**	**2285**
Gyári lemezen	2817	2380	2703	2151	2760	2896	2682
CD-R lemezen	2764	2364	2694	1973	2942	2241	2749
CDRW lemezen	1650	1107	1720	1007	1189	1654	1425
Átlagos grabbelt olvasási sebesség							
Gyári lemezen	30,54	24,81	31,50	18,72	29,41	30,20	24,53
CD-R lemezen	28,60	22,65	26,50	16,53	27,67	24,30	22,14
CDRW lemezen	15,59	6,13	13,32	7,09	8,20	13,10	10,23
Grabbelés indulósebesség							
Gyári lemezen	17,82	14,48	17,59	10,93	17,67	16,50	13,42
CD-R lemezen	17,70	15,30	14,20	10,20	17,11	14,80	13,88
CD-RW lemezen	10,25	2,70	8,81	4,66	8,23	8,21	4,65
Grabbelés maximális sebesség							
Gyári lemezen	40,42	32,83	39,97	24,78	38,26	40,35	32,61
CD-R lemezen	38,56	28,40	37,21	23,87	39,21	34,34	28,32
CD-RW lemezen	19,30	7,93	17,20	9,75	12,70	16,30	12,70
Elérési idő CD-ROM lemezeken	**122,33**	**132,67**	**100,67**	**136,67**	**106,00**	**110,33**	**114,00**
Véletlenszerű	87,00	100,00	89,00	103,00	83,00	90,00	93,00
Egyharmados	97,00	109,00	89,00	132,00	98,00	96,00	105,00
Teljes lemezes	183,00	189,00	124,00	175,00	137,00	145,00	144,00
Audio CD-k kezelése							
CD-TEXT	igen	igen	igen	igen	igen	igen	igen
Audio grabbelés átlagos sebesség	**14,8**	**13,9**	**13,5**	**8,2**	**16,2**	**16,2**	**14,1**
Lemez elején	9,5	8,4	11,4	10,9	12,3	12,1	8,2
Lemez közepén	14,2	13,5	15,6	16,9	16,7	17,2	15,2
Lemez végén	18,9	17,5	13,3	4,2	20,5	12,7	19,2

1x DVD sebesség ~ 1350k/sec
1x CD sebesség ~ 150k/sec
CAV = Constant Angular Velocity
CLV = Constant Linear Velocity
P-CAV = Partial Constant Angular Velocity

lejátszásához szükséges adatátvitel alapján történik. Ez mintegy 1350 KB/sec (kb. a kilencszerese a CD-ROM olvasók 1x-es olvasási sebességének, amely az Audio-CD lemezek lejátszásán alapul), amelyet röviden csak 1X-es DVD sebességként jelölünk. A mai DVD-ROM meghajtók szinte mind 4X-es vagy gyorsabb olvasásra képesek, ami a filmek megtekintése szempontjából nem túl érdekes, hiszen ahhoz csak 1X-es sebesség szükséges – leszámítva a gyorsléptetés-keresés funkciót, amely a gyorsabban olvasó meghajtókon folyamatosabb, szebb képet ad, de a film rendes sebességen történő megtekintését minőségileg abszolúte nem befolyásolja.

MULTIREAD

A Multiread nagyon fontos technológiai egyezmény, amelyet a legnagyobb CD-DVD gyártók, fejlesztők hívtak életre. A megállapodás szerint minden Multiread kompatíbilis DVD meghajtónak/lejátszónak ismernie, kezelnie kell a régebbi CD, CD-R és CD-RW lemezeket is – ezzel biztosítják, hogy a drága pénzen megvett jelenlegi adathordozóink a jövőben is maradéktalanul használhatók legyenek. A Multiread logója még nem sok terméken szerepel (példának okáért a tesztben szereplő egyetlen meghajtón sem), de azért a szabványban felsorolt minden elvárásnak eleget tesznek, ami nagyon pozitív.

A TESZT

ATAPI meghajtókat teszteltünk, részben a piaci pangásnak köszönhetően (eszméletlenül nehéz jó meghajtókat kapni manapság), részben pedig a SCSI csatolós DVD-ROM meghajtók jelenlegi ára miatt – ez utóbbi az átlagos felhasználók részére még túl borsos. Szerettünk volna olyan tesztet végezni, amely a mindennapi PC-s felhasználók, játékosok igényeit, elvárásait, és főleg anyagi korlátjait tartja szem előtt. A tesztben az általános használatkor előforduló összes lemeztípust igyekeztem szerepeltetni, így gyári adat CD-ROM, CD-R és CD-RW lemezek olvasásán kívül Audio-CD grabbelést, adat DVD-ROM és DVD-Video lemez olvasását is végeztettem minden meghajtóval. Minden egyes lemeztípusból két-két különböző lemezt teszteltem (az esetlegesen hibás médiából eredő pontatlanságok elkerülése végett), valamint minden benchmark kétszer lett futtatva. Mindeme mérések átlagai adták meg a táblázatban szereplő színessel kiemelt sorok eredményeit. Bizony, egy-egy meghajtóval több mint 30 mérést kellett elvégezni – azt hiszem, ilyen mértékben részletes és körültekintő tesztre még nem volt példa közel s távol. A kapott számadatok azonban ennek ellenére is fenntartással kezelendők, hiszen nem akadt a meghajtók között olyan, amely valamilyen feladatban ne lett volna jobb, mint társai – a végleges megítélésben, az eszközök ismertetésekor én magam sem a számadatok bűvöletében döntöttem, hanem a meghajtó használatakor szerzett személyes tapasztalataim is nagyban számítottak.

RÉSZLETEK

Egy-két szó a táblázat adatairól.

A külsőségek, csatlakozók rész alatt egy-két kevésbé fontos információ kapott helyet, ezek inkább a praktikum szempontjából érdemlegesek, illetve a zajszint képviselhet komoly tényezőt, sajnos az amúgy jól szereplő Shuttle meghajtó itt vérzett el – pedig egyébként árához mérten korrekt eszköznek mondható.

A regionális megkötés már jóval fontosabb szempont, az RPC-1 meghajtók bármilyen területi kóddal kiadott DVD-Video lemezt elfogadnak, az RPC-2 jelölésűek sajnos régiókötöttek, illetve a regionális beállítást öt alkalommal van módunk megváltoztatni – utána az utolsó beállítás marad érvényben. A régiókódolásról már én is írtam korábban, de éppen ebben a számban minden ilyen jellegű kérdésedre választ kaphatsz az igen kimerítő részletességű DVD Kalauz ismertetőben, amely Flex tollából származik.

A következő kiemelt adat az átlagosan mért DVD olvasási sebesség, amely részben a DVDSpeed programmal mért folyamatos DVD-Video olvasási teszt alapján született, részben pedig egy adat DVD-ROM lemez fájljainak merevlemezre történő átmásolásával lett megvizsgálva. Ez az érték nagyjából reális képet ad a meghajtó valódi DVD-lemez kezelési képességéről, gyakorlatilag az egyik legfontosabb számszerű adat a táblázatban.

A következő kiemelt adat az elérési idők átlagát mutatja, ez szintén több mérés alapján kiszámolt érték. Az milliszekundumokban mért elérési idő a drive olvasási képességének egyik fontos ismérve, hiszen azt az időt mutatja, amennyire az olvasófejnek szüksége van a lemez egyik részéről valamely más pontjára pozícionálni. A részletes értékek alatt a véletlenszerű pozícionálások eredménye, valamint az egyharmad lemeznyi és a teljes lemeznyi távolságot áthidaló fejmozgások időértéke látható. Értelemszerűen a kisebb értékek a jobbak.

A következő fontos, színessel kiemelt tesztadat már a CD-ROM lemezekkel történt vizsgálódások eredményét tükrözi. Az árnyaltabb kép kedvéért ezt nem csupán a szokásos „valahányszoros" CD-ROM sebességgel értékeltem, hanem annál pontosabb, KB/szekundum átviteli sebességgel adtam meg a tényleges CD-ROM olvasási sebességet. Azért nevezném ténylegesnek, mert nem csupán a szekvenciális, szektorról-szektorra történő beolvasás eredményét vettem alapul, hanem két különböző, sok apróbb fájlt hordozó lemez segítségével a valós használatot szimulálva, fájlokat olvastattam be a meghajtókkal.

Az átlagos elérési idő szintén felkerült, ennek kiszámításakor a CD-RW lemezen produkált – néhol igen lehangoló – eredményeket nem vettem figyelembe.

De lássuk a személyes tapasztalatokat, nem feltétlenül helyezési sorrendben, inkább úgy, ahogy a cuccok a kezembe akadnak.

HITACHI GD-5000

A kis kedvencem. Főleg azért, mert halk, nagyon halk, és „kis" azért, mert a drive jóval rövidebb, mint a többi szabványos méretű CD vagy DVD meghajtó, hehe...

A Hitachi előző, 5x-ös meghajtója is nagyon tetszett, de ez szintén előkelő helyen áll nálam! Maximális átviteli sebessége alulmarad a többihez képest, de a fantasztikus elérési idők a reális használatot mérő tesztekben a legjobbnak mutatták a meghajtót, valamint a CD-RW lemezek szokatlanul jó kezelésével szintén jó benyomást tett rám. A drive sajna OEM kiszerelésben érkezett hozzám, ennek köszönhetően nem tudom, hogy (ha van egyáltalán ilyen) a dobozos kivitel milyen extrákat tartalmaz. Nem győzöm hangsúlyozni, hogy a Hitachi a legvadabb elérési időket mérő tesztek alatt sem hallatott különösebb hangokat, arról nem beszélve, hogy névleges, 8x-os teljesítménye ellenére lazán vette fel a versenyt a 10x-es olvasókkal is. Ez a meghajtó tűnt a legkiforrottabbnak Multiread szempontjából, minden CD-RW lemezt bámulatos elérési időkkel és gyorsan kezelt le. Sajnos RPC-2 régiókódolása miatt a többféle területi lemezeket használó DVD-Video rajongóknak nem lesz jó választás, de szerintem a mezőny legjobb tagja.

SHUTTLE SDVD-101

A Shuttle legújabb DVD-ROM drive-ja névlegesen 10x-es, ezt

DVD KALAUZ

bizonyítandó nagyon vad olvasási sebességeket kezdett produkálni az első tesztekben, de a részletes grafikonjaimon sokszor éles visszaesések voltak láthatók, ahol a túl gyors felpörgés után a hibás olvasást kiküszöbölendően be kellett fékeznie. Ez a végeredményekből nem tűnik ki, mert a csúcssebesség néha már-már hihetetlenül jó volt, de nem volt olyan lemez, amelynek kezelése során ne akadt volna meg egyszer-kétszer a túlzott kapkodás miatt. A drive egyik fő vonzereje a kitűnő felszereltség, a dobozos verzióban minden illendő kellék megtalálható, az analóg audio kábel és a DOS alatti driver mellett a PowerDVD 2.5 szoftveres DVD lejátszó program is helyett kapott. A Shuttle SDVD-101 bizony régiómegkötést nem tartalmaz, ezért a nemzetközi (ehh) filmbarátoknak igen szerencsés választás lehet. A Multiread képességei viszont gyalázatosak, ez a drive bizonyult a leggyengébbnek a CD-RW lemezek kezelésében! Rendes CD-ket szépen olvasott, nem egyszer rekordgyanús maximális olvasási sebessége volt, viszont az a hang! Akár DVD, akár CD lemezről volt szó, a nem szekvenciális olvasás közben olyan zajokat hallatott, amelyeket nem tudok kommentálni; más szóval: borzalmas! Komolyan mondom, az Aopen MAXI toronyházamat, amely szó szerint dugig van pakolva, egyszerűen meghintáztatta a vadabb fejmozgatásokkal. Nagyon kár. Ha a CD-RW lemezeket jobban bírta volna, az RPC-1 kódfüggetlenség miatt a legjobb helyre soroltam volna!

ACER DVP1040A

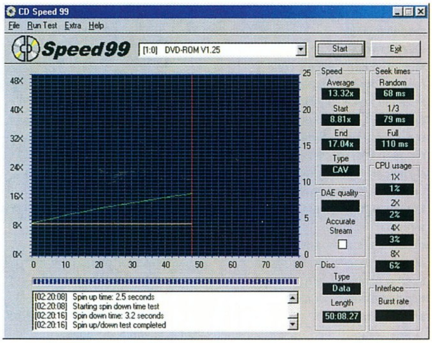
Amikor szépen kicsomagoltam a tesztelésre kapott 10X-es Acer meghajtót, egy kis deja vu lett úrrá rajtam. Na persze, ez a 10X-es Pioneer drive „Acerba csomagolt" verziója: Nem bánkódtam túl sokat, sőt, örültem, mert a drive 1.25-ös firmware verzióval érkezett, az eredeti Pioneer meg 1.24-essel, szóval akár a különböző BIOS verziók összeméréséről is beszélhetünk, ha a két meghajtó eredményeit egymás mellé rakjuk. Az Acer drive gyors, majdnem olyan fürge, mint Pioneer ikertestvére, maximális eredményeiben sokszor alulmaradt pl. a Shuttle-lel szemben, de a végeredmény, illetve a reális használat során megelőzte az utóbbit. Kiegyensúlyozottabb volt, mint a Shuttle, nem kellett annyiszor visszavennie a tempót. Persze tudtommal egy árnyalatnyival drágább is, valamint regionálisan kötött, RPC-2, ez nagyon nagy hátrány! A dobozos Acer mellé nagyon részletes kézikönyv és PowerDVD 2.5 dukált, ami nagyon szimpatikussá tette! Túlírt CD lemezekkel akadt gondja egyszer-egyszer!

SONY DDU220E

Ez a drive egy kicsit kakukktojás, hiszen nem annyira új, mint társai, de névleges 4X-6X-os besorolásához képest a mindennapi felhasználásban szinte egyenértékű volt velük. Érdekes, hogy csak a benchmark programok eredményeit figyelve a béka feneke alatt sem lenne, de amikor fájlok másolásáról volt szó, teljesen jól megfelelt. Sajnos RPC-2-es. A meghajtó a tálca becsukásakor illetve kinyitásakor hallatszó puskalövéshez mérhető csattanáson kívül nem adott különösebb zajt; ez az ajtós dolog is nagyon fura volt számomra, mivel ütközésátló réteget is felfedeztem a tálca peremén. Undokul fel tudott melegedni a 10-15 perces (persze meglehetősen vad) tesztelési beolvasások alatt, ilyenkor előfordult, hogy a kihűléségig nagyon bénán viselkedett, többszöri lemez ki-betétel után ismerte csak fel a korongokat. Ez lehet, hogy egyedi jelenség volt, de mostanában a Sonyval nem vagyok kibékülve, szóval nem lepne meg, ha szériahibáról lenne szó. Szintén érdekes az Audio-grabbelése, nagyon jól kezd bele a lemezbe, az első harmadban ragyogóan megy, de aztán végén be-beakad, és bár hibát nem vét, de igen idegesítően le-felpörög. Ez a viselkedés egyébként a Sony majd minden újabb CD-DVD olvasójának sajátságos tulajdonsága. Nem szeretem ezt a drive-ot, viszont elvileg olcsóbb, mint az új 10X-es DVD olvasók, és ehhez képest nem olyan lassú!

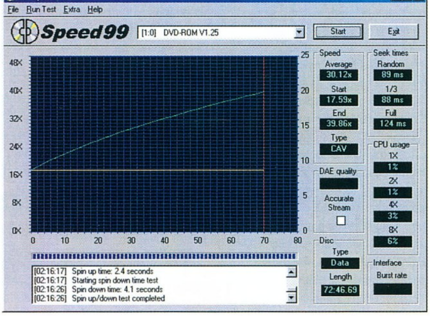
ASUS DVD-E608

Szívem szerint nagyon sokat vártam az Asus olvasójától, amit részben teljesített is, hiszen névleges 8X-os sebességéhez képest a Hitachihoz hasonlóan ott van a 10X-es vetélytársak nyomában. Sőt, egy-két esetben le is zúzza őket. Ami a drive hibájaként felróható, az a nagy felpörgések miatti viszonylagosan diszharmonikus olvasás, és habár nem produkált a Shuttle meghajtóhoz hasonló megtorpanásokat, de érezhetően túlpörgette magát egyszer-egyszer. Igen jó elérési időket mutatott fel, valamint a CD-RW lemezek jó kezelése és az Audio-grabbelés is tisztán a mezőny elejére helyezi, de azért én valahol többre számítottam. A dobozos Asus DVD-E608 nagyon szép nyitás az Asus részéről a DVD piac felé, szerintem a következő sorozatú DVD-ROM olvasójukat már jobban belövik majd. Tiszteletre méltóan viselkedett a 10X-esekkel összehasonlítva is, szóval nincs mit szégyenkezniük, viszont a GD 5000-es Hitachi szerintem kiforrottabb, jobb. A meghajtó mellé kézikönyv, driver, szokásos apróságok és az elmaradhatatlan szoftveres PowerDVD jár. Nem rossz vétel, annyi azért bizonyos, hiszen a szokásos Asus minőséget kapjuk a pénzünkért – remélem, az élettartama nem a mostanság kapható Asus CD olvasókéhoz hasonlatos.



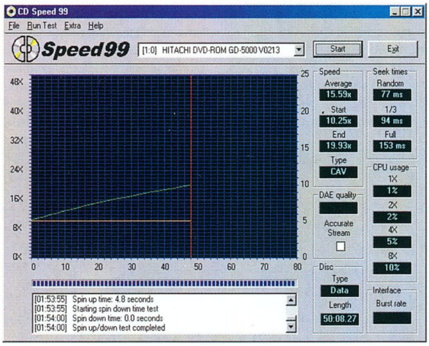
PIONEER 114F

A Pioneer eme 10X-es meghajtója a piac első ilyen sebességű DVD-ROM meghajtójaként vonult be a számítástechnika történelmébe. Ez részben jó, részben rossz, hiszen az úttörők (hopp, és próbálja meg cáfolni valaki, hogy a márkanévnek ehhez nincs köze, hihi) munkássága nyomán a többieknek, a követőknek már könnyebb dolguk szokott lenni. A drive régebbi BIOS verziót tartalmaz, mint a szintén Pioneer alapú 10X-es Acer, de ez nagy meglepetésemre nem számított. Persze ennek a gyorsaságnak vannak hátulütői is: hangosabb is, és a CD-R lemezekkel néha érthetetlen módon ostoba kattogásokba kezd. Ilyenkor a fej túlszalad a lemez peremén, ami



DVD KALAUZ

valószínűleg az 1.24-es BIOS miatt lehet... A nagy átlagot tekintve szinte fej-fej mellett haladt az Acerrel összeměrve, de a végeredményt és a tényleges használhatóságot tekintve lehagyta azt – igaz, csak árnyalatnyi különbséggel, de a mezőny leggyorsabb DVD-ROM olvasójaként fejezte be a tesztet.



AFREEY 8X

A teszt nagy meglepetését utoljára hagytam. Az Afreey név – nekem legalábbis – nekem nem mondott semmit. A teszteléskor azonban a kis tajvani cég terméke nagyon jó benyomásokat tett rám. A drive névleg 8X-os, ez nem akadályozhatta meg abban, hogy simán felvegye a versenyt a nívósabb 10X-es példányokkal szemben. El kell mondjam, bár ez biztos nem számít, hogy a legszebb, legdizájnosabb DVD-ROM, amelyet valaha láttam. Ez ugyan nem komoly érv, ha pusztán technológiai összehasonlítást végzünk, de azért sokaknak igenis számít! Ezenkívül nagyon meglepett - a vizsgálódáskor kiderült -, hogy a cég nem más, nagyobb gyártók termékét forgalmazza saját címke alatt, hanem az eszköz önálló fejlesztés és gyártás gyümölcse. RPC-1 kódolású, tehát régiószabad, halk, pontos, és meglepően fürge! Használhatósága kiváló, és viszonylagos ismeretlensége ellenére is igen szép eredményeket mutatott fel. A CD lemezek kezelésében is jeleskedett, elérési időkben kimondottan jó volt!

A teszt meglepetése!

ÖSSZEFOGLALÁS

A felsorolt DVD-ROM olvasók mindegyike megüti azt a mércét, amelyet a ma kapható DVD meghajtónak tudniuk kell. Sebességmániás, benchmark-imádó emberek vegyék meg a Pioneert vagy az Acert, de ha nekem MOST kellene döntenem, én bizony a Hitachi vagy az Afreey mellett szavaznék. A végére aljas módon egyéb tanácsot nem adok, a döntéskor, hogy melyiket vennétek meg, legalább izzadjatok Ti is annyit, mint amennyit én izzadtam a teszt alatt...

Köszönet Shoebaronnak a türelméért, amivel a Teremtő megáldotta (uhhh, hála Istennek ateista vagyok...)

Jó DVD-zést!

PPéter

INFOBOX

Shuttle SDVD-101 **Juventus Team** **Tel.: 469-5847**
Asus E608 **Macroda Kft.** **Tel.: 214-2392**
Hitachi GD-5000 **Sowah Kft.** **Tel: 350-4539**
Acer DVP1040A **Acca Kft.** **Tel.: 453-0153**
Pioneer 114F **Herta Kft.** **Tel.: 322-2232**

Bőr, szem, szőr, haj

Sziasztok, Maxrovat-olvasók. Ebben a hónapban sok a dolgunk, mert szándékom szerint be kellene fejezni az előző rovatban elkezdett emberi fej modellünket. Továbbá a rovat keretein belül most először egy másik fontos segédeszközt is megismerhettek: a Photoshop nevű 2D-s grafikai programot. Erre a textúrák rajzolásakor lesz szükség, valószínűleg részletesebb segítséget is kaptok a CD-n.

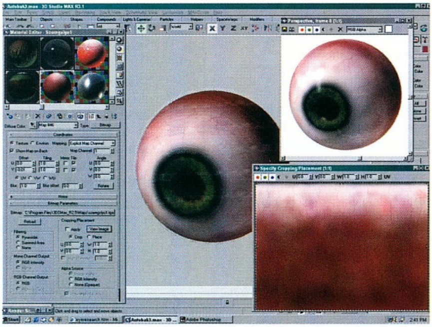
A mostani rovat írásakor az információk eloszlása komoly gondot jelentett; végül úgy döntöttem, hogy az újságba egy rövid, haladóknak való rész kerül (akik elvileg már ez alapján is meg tudják majd csinálni - legalábbis remélem), a részletes, majdnem lépésről-lépésre jellegű kiegészítés pedig a CD-n lesz. Így lehet majd átfedés a két írás között, de aki már ismeri a PS-t, annak nem kell az unalomig ismert részeken átrágnia magát.

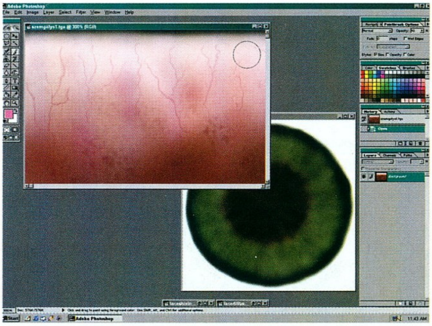
Tehát, az előző számban eljutottunk magának a fejnek a lemodellezéséig, az egyszerűség kedvéért folytassuk ennek a befejezésével. A materialok és textúrák hátra vannak még – az élethű modellek esetében ezeknek is nagyon komoly szerepük van.

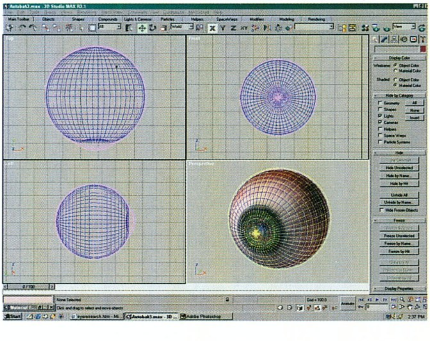
Az emberi bőr olyan távol áll a homogénségtől, amennyire az csak lehetséges. Apró dudorokkal, szőrtüszőkkel, pórusokkal és ráncokkal tarkított, színe már önmagában is változatos, de a tetejébe még áttetsző is; a kékes erek láthatók alatta, a hajszálerek bepirosítják és így tovább. Továbbá fényvisszaverő képessége is változik: általában minél simább, annál magasabb a csillogás mértéke. A legsimább egyébként a csontokra feszülő bőr, ilyen az arcon igen sok lehet (nyilván embere válogatja...), de a koponyatető biztos pont. Ezért csillog annyira a kopasz emberek fejének teteje :).

Az ilyen összetett felület modellezéséhez igen sok mindenre kell figyelnünk. Nyilvánvalóan textúrákat kell használnunk a material elkészítése során, ráadásul az egyedi mintázatok miatt a procedurális mapek nem lennének elegendők.

A fej beborítása mapekkel elsőre nehéz feladatnak tűnik, hiszen meglehetősen szabálytalan forma, emiatt a hagyományos UVW map gizmói egytől-egyig elégtelenek: vagy nem borítanak be minden oldalt megfelelően, vagy súlyosan torzulnak. A megoldás a Max mapjeinek kombinálhatóságában és az UVW map channelekben keresendő: lehetőségünk van adott tárgynak több mappinget adni, ha az egyes UVW map modifierek channel értékét mindig eggyel nagyobbra állítjuk. Jelen esetben szükség lesz egy planar gizmóra szemből, amelyik szépen magába foglalja a fejet, továbbá egy másikra oldalról. Utána elkészítjük a két textúrát, ez azonban önmagában kevés, ugyanis valahogy meg kell mondanunk a programnak, hogy a fej egyes részein éppen melyik UVW channel érvényesüljön. Ehhez a material diffuse map menüjében composite típusút kell létrehozni, 2 al-mappel. Ezek közül az első legyen az elülső nézet az UVW 1-es channellel, a második pedig legyen mask típusú. Itt két textúrára lesz szükség: az egyik a fej oldalnézeti színes textúrája (ez a fül miatt leginkább fontos) – a másik pedig maszk. Ez a textúra adja meg, hogy a vele kombinált map hol látszódjon: a fehér részeken. Ahol nem teljesen fehér, de nem is fekete, ott pedig áttetsző lesz. Jelen esetben a maszk is használhatja a 2-es UVW channelt; ily módon a végső tárgyat látható torzulások nélkül boríthatjuk be textúrával. Már csak azt kell majd megoldanunk, hogy ne látszódjon éles határvonal a két map találkozásakor. Erre még visszatérek.







Ahhoz, hogy a Photoshopban elkészítsük a textúrákat, némi referenciára is szükségünk lesz, hogy tudhassuk, hova kell festeni. Létezik egy remek freeware plugin Max3-hoz, a texporter (a CD-n rajta van, némi ismertetéssel), amely képes a tárgyunk wireframe rajzát tetszőleges méretű képen kimenteni úgy, ahogy az az UVW mapen látszana.

Miután a módszer megvan a textúrák felfeszítésére, nekiállhatunk a rajzolásnak. Megfelelő mennyiségű memória (100 mega felett) esetén megtehetjük azt, hogy egyszerre futtatjuk a Maxet és a Photoshopot, és folyamatosan ellenőrizzük a munkánkat. Ettől függetlenül Win NT erősen ajánlott. A Photoshopot nem ismerő olvasóknak most ajánlott a

számítógépükön megtekinteni a részletesebb útmutatást...

Először is, a felület apró egyenetlenségeit kell elkészítenünk, erre való a bump map. A textúrát először színezzük be közepes szürkére (128, 128, 128-as RGB értékek) – ehhez képest adhatunk majd hozzá mélyedéseket és kiemelkedéseket, így egyben a map áttekinthetőbb is lesz. E részletek létrehozását megtehetjük a sima ecsettel a palettát használva, de ez igencsak munkás dolog; lényegesen egyszerűbb a dodge/burn tollal sötétíteni/világosítani a szürke képet. Ráadásul ez mindig relatív módosítást jelent, tehát ha egy ráncot egyenetlen felületen akarunk végighúzni, sötét-világos sávokon át, akkor a textúra mindig ugyanannyival fog kiemelkedni/bemélyedni. Ráncokat, gyűrődéseket és hasonlókat kell rajzolnunk, méghozzá igen jól, mert a bump map lesz a többinek is az alapja.

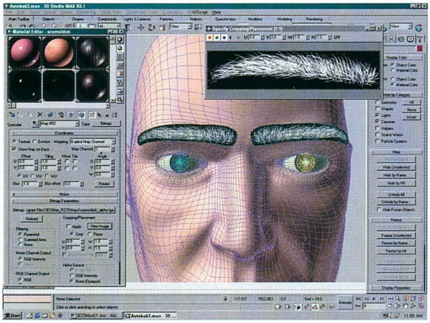
A következő textúra a diffuse map, amely az arc színét adja majd meg. Ennek elkészítése során is érdemes első lépésként valamelyik alapszínnel feltölteni a textúrát, ez legyen valami bőrszínű, rózsaszínes-barnás-narancssárgás-fehér. Ezt a színt tehát nem egyszerű kikeverni... utána a bump mapet fölémásolva a Photoshopban máris többé-kevésbé használható textúrát kapunk. Persze ez még mindig túl homogén, igen sokáig tart, amíg a szemek alatti rész, a száj, meg az arc színeit jól behangoljuk.

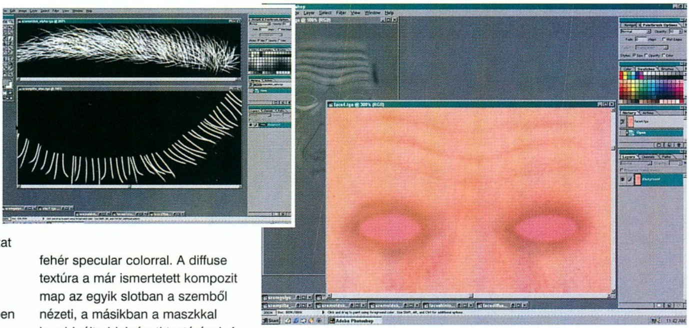
Ideje ellenőrizni a munkánkat a Maxben – a map feltehetőleg nem fog stimmelni. Érdemes óvatosan bánni a színátmenetekkel, a természetben kevés a kontraszt; ezen felül pedig csak a folyamatos és rendületlen próbálkozás segíthet. Külön nehezíti a dolgunkat, hogy a referenciaként használt képünket egy bizonyos megvilágításban készíthették, amely aligha egyezik meg a mi scene-ünk fényviszonyaival.

Az arc oldalnézete szintén diffuse map lesz, mely hasonló módszerrel készül. Igazából azért van rá szükség, hogy a fül sötétebb, pirosasabb színét megfelelően visszaadhassuk, de ha borostát, vagy felnyírt frizurát is meg akartok jeleníteni, akkor különösen fontos lesz.

Az arcunk textúrázása azonban még nincs befejezve. Említettem ugyanis, hogy a bőr csillogásra való hajlama nem egyenletes – szükségünk lesz még egy Specular level mapre is. Ezt legegyszerűbben a bump mapet kicsit módosítva hozhatjuk létre; az eredményeként kapott map jobbára sötét színű, és a csillogóbb részeken (szemek alja, homlok, orr és főleg az ajkak) fehérebb színű. a dodge/burn tool ez úttal is jól jön tehát:).

A textúrák elkészülte után hozzáláthatunk magához a fej materialhoz. Érdemes ennek során Blinn shadert használni





fehér specular colorral. A diffuse textúra a már ismertetett kompozit map az egyik slotban a szemből nézeti, a másikban a maszkkal kombinált oldalnézeti textúrával. A diffuse map értéke lehet 90-100 között valahol – ennél halványabb esetén már inkább a material színe fog érvényesülni, és nem a textúráé.

A bump map is két textúra kombinációja legyen – a bitmapé és egy kis méretezésű fractal noise-é, hogy közelről nézve se essen szét pixelekre.

A specular level textúrához jöhet a harmadik kézzel rajzolt map, melynek értékét viszont már kézzel kell belőni, akárcsak a material specular level és glossiness értékeit. A lényeg az, hogy megfelelő fényviszonyok között becsillanások az emberi bőrön is létrejönnek, bár ezek a bőr egyenetlenségei miatt soha nem egybefüggő foltok. Ez úttal sincs igazán megadható paraméter, hiszen a „jó" érték milliónyi részlettől függhet.

Van már fejünk, ideje lemodellezni a hiányzó részeket. Kezdjük a szemmel, amely talán az egyik legfontosabb rész. A szem elkészítésekor fokozottan ügyelnünk kell az anatómiai helyességre, és ennek megfelelően több részre kell bontanunk.

Az első maga a szemgolyó, ez meglehetősen egyértelmű, az elkészítése sem jelenthet sok gondot. Utána következzen mondjuk az írisz; ez amolyan gyűrű alakú, és ami fontos, kráterszerűen befelé áll. Legegyszerűbben úgy modellezhető le, hogy a szemgolyóként szolgáló gömb elülső poligonjait megfordítjuk, szóval egyszerű edit mesh az egész. A pupilla szimpla korong, ez se okozhat sok gondot. A szemlencsét illetően a rendering időt figyelembe véve készíthetünk egy egyszerű domborulatot, avagy tömör lencsét a szem elejére ez esetben 2-sided fénytörő materiallal. A korrekt megoldás pedig, hogy teljes külső, átlátszó gömbbe foglaljuk magát a szemgolyót. Ez a raytracing miatt nyilván lassabban renderel majd, mint az egyszerű kamu lencse. Fontos, hogy a lencse ívének sugara sokkal kisebb a szemgolyóénál, és hogy a lencse + írisz páros sugara szemből nézve meglepően kicsi a szemgolyóhoz viszonyítva! Igyekszem ábrákat mellékelni.

A materialok és textúrák készítésekor is az élethűségen kell sokat filóznunk. A szem felülete Erősen csillogó, kicsit nedvesnek tűnő, de kellenek textúrák a szemgolyót behálózó vérerek és persze a szivárványhártya megjelenítéséhez is. Utóbbiak lehetnek procedurálisak is, de jobb rajzolni párat.

A szemöldök és a szempillák megoldhatók lennének pl. a Shag: Hair pluginnel, de a rovat elveit követve ez az út elvetendő. Helyette textúrával valósíthatók meg: készítsünk quad patch-ekből a homlok ívét követő szemöldököt, és a szemhéjakra igazodó, élethűen felfelé/lefelé kunkorodó szempillát. Nem árt ez úttal is használni a texportert, majd Photoshopban fekete alapon fehér vonalakkal rajzoljuk meg a szempillát és a szemöldököket (utóbbit nyilván felülnézetből). Ezt a textúrát adjuk meg opacity mapnek, a material színe pedig legyen sötétbarna – és már kész is vagyunk. Lehet még bump mappel próbálkozni, meg nem árt a Specular level maszkolása, hogy a patch ne csillogjon ott, ahol nem kellene semminek lennie.

A frizurák önmagukban ismét teljes témakör, szóval az viszont most már kimarad. Viszlát a jövő hónapban.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Gépátépítési AKCIÓ!

Midi ATX ház + Epox G2 alaplap + AMD K2-500
52.900,- Ft-tól
Midi ATX ház + PromocompVIA alaplap + Celeron 400
43.900,- Ft-tól

Áraink a 25%-os Áfát tartalmazzák!
PC Klub 6 gép hálózatban, gyere próbáld ki
Cím: 1041 Bp. Bárdos Artúr u. 4 • H-P 15-21, Sz-V 14-20

WEB lap tervezés!
Használt alkatrészek beszámítása.
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

ADRIA COMPUTER

www.adriacomp.hu

Alaplapok...

Gigabyte BX2000	28 800,-Ft
Shuttle AI61	37 900,-Ft

Video Kártyák...

VOODOO3 2000 PCI! DOB.	29 900,-Ft
ASUS V6600 32MB	56 900,-Ft

DVD ROM....

HITACHI 8/40	31 999,-Ft
ASUS 8/40	29 999,-Ft

ADI monitorok - azonnal kipróbálható - vagy a világpiac 9 vezető monitorgyártójának kínálatából választhat az ajánlott, vagy tetszőlegesen kiválasztott konfigurációinkhoz.

MATÁV net Nálunk computere teljes körü és biztonságos számítástechnikai támogatást kaphat akár az Internet felé is. Hívja most munkatársunkat és kérje ajánlatunkat álmai számítógépére.

AKCIÓS MONITORAJÁNLATUNK MOST CSAK EZEN HÍRDETÉS FELMUTATÓJÁNAK!
ADI G56 95KHz TCO'99 17" (PADLÓ ÁR !) 79 999,-Ft
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

1148 Bp. Adria Sétány 6/a. Tel/fax.: 222-6164,222-1806
Üzlet és Szerviz nyitva tartás: (H-P) 10-18 (SZ) 10-13

LS COMPUTER

A Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással
ABIT, ASUS, Hercules, Matrox, Diamond (5 év gar.), Gravis (3 év gar.), ATI, Intel, LG (3 év gar.), Samsung (3 év gar.), ADI, Viewsonic, Lite-ON (3 év gar.) és még sok más

Internet előfizetés (Datanet),
PROFI monitor, nyomtató, notebook, egyéb alkatrész szerviz
1067 Budapest, Podmaniczky u. 29
Telefon : 311-5456
Friss árlista : w3.datanet.hu/~lsbt

5. DIMENZIÓ BT.

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
http://5dimenzio.tvnet.hu

XIX. Üllői út. 250.
(Hunyadi mozival szemben)
Tel.: 280-55-80

Nyitva:
h - p: 10 - 18
szombaton: 9 - 15

- komplett gépek
- alkatrészek rendelésre is
- minden héten más akció
- két gép hálózatba kötve (300 Ft/ óra)
- TVNet internethálózat bemutatása

ABIT ASUS A4 TECH SINCE 1987 Genius GIGABYTE SOYO
designed by Robert

UMAX

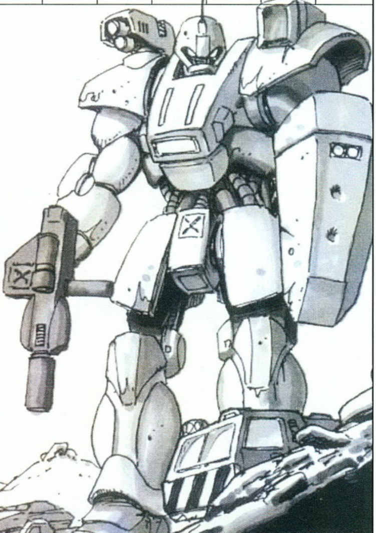
[szkennerek kezdőknek és haladóknak]

Bővebb információ [www.partners.hu]—[221-5123]

Az alábbi oldalon a CD tokokba való előlapokat és a tok oldalába való csíkokat találhatjátok meg.
A műanyag tokba bújtatott PC GURU-hoz, illetve a megjelentetett teljes játékhoz használhatjátok fel ezeket.

Y2K MÁJUS

HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK	SZOMBAT	VASÁRNAP
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25 PC GURU	26	27	28
29	30	31				



Metal Fatique - május 23.

2000/5

PC GURU

EVOLVA
FORCE COMMANDER
NFS: PORSCHE UNLEASHED
RALLY MASTERS
SUDDEN STRIKE
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

International Rally Championship

International Rally Championship

PC GURU 2000/5

PC GURU 2000/5

PC GURU

Araink a 25%-os Afát tartalmazzák!
PC Klub 6 gép hálózatban, gyere próbáld ki
Cím: 1041 Bp. Bárdos Artúr u. 4 • H-P 15-21, Sz-V 14-20
WEB lap tervezés!
Használt alkatrészek beszámítása.
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Gigabyte
Shuttle
Video Kártyá
VOODOO
ASUS V6
DVD ROM....
HITACHI
ASUS 8/
ADI monito
vezető
ajánlott, vagy tets
MATÁV net Nálunk
számítás
felé is. Hívja mos
számítógépére.
AKCIÓS M
H
ADI G56 95K
Árai
1148 Bp. Adria
Üzlet és Szer

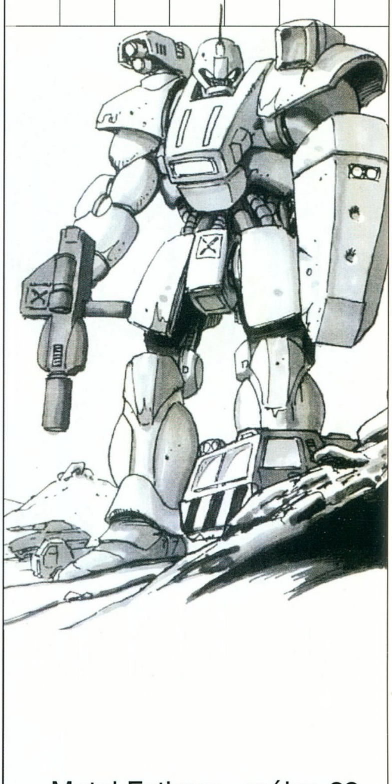
LS COMPUTER
A Nyugatinál
Új és használt számítógépek, alkatrészek,
átépítés beszámítással
ABIT, ASUS, Hercules, Matrox, Diamond (5 év gar.), Gravis (3 év gar.),
ATI, Intel, LG (3 év gar.), Samsung (3 év gar.), ADI,
Viewsonic, Lite-ON (3 év gar.) és még sok más
Internet előfizetés (Datanet),
PROFI monitor, nyomtató, notebook, egyéb alkatrész szerviz
1067 Budapest, Podmaniczky u. 29
Telefon : 311-5456
Friss árlista : w3.datanet.hu/~lsbt

5. DIMENZIÓ BT.

UM

Y2K MÁJUS

HÉTFŐ	KEDD	SZERDA	CSÜTÖRTÖK	PÉNTEK	SZOMBAT	VASÁRNAP
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25 PC GURU	26	27	28
29	30	31				



Metal Fatique - május 23.

DEMÓK: EVOLVA • FORCE COMMANDER • NFS: PORSCHE UNLEASHED • RALLY MASTERS • SUDDEN STRIKE • HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

ANIMS: ENCLAVE • VAMPIRE: THE MASQUARADE

TRAINERS: AIRPORT INC. - MONEY TRAINER • ALIEN NATIONS - TRAINER • CROC 2 - TRAINER +2 • CROC 2 - TRAINER +3 • FINAL FANTASY VIII - FINAL BOSSES TRAINER • FORCE COMMANDER - ALL MISSIONS CHEAT • GABRIEL KNIGHT 3 - UHS MODULE • HEROES 3 SHADOW OF DEATH - TRAINER • INVICTUS - TRAINER +2 • MAJESTY - CHEAT CODES • MAJESY - MONEY TRAINER • MIGHT AND MAGIC VIII - MEGA TRAINER • MIGHT AND MAGIC VIII - TRAINER +10 • NEED FOR SPEED 5 - UNLIMITED MONEY • NOX - TRAINER +4 • PLANESCAPE TORMENT - UHS MODULE • RISK II - TRAINER • ROGUE SPEAR URBAN OPERATIONS - TRAINER • STAR TREK ARMADA - ACCESS ALL LEVEL • THIEF 2 - TRAINER +2 • IBERIAN SUN FIRESTORM - MONEY TRAINER • +CHEATZONE

PATCHES: RALLY CHAMPIONSHIP V5.29.0 • PHARAO ENHANCEMENT PACK • SILVER PATCH • UNREAL TOURNAMENT 413 • QUAKE III POINT RELEASE 1.16N • THE SIMS PATCH • REVENANT V1.21

ROVATOK: QUAKE • STARCRAFT • HEROES OF MIGHT & MAGIC • AUTÓ SZIMULÁTOROK • REPÜLŐGÉP SZIMULÁTOROK • BONCKÉS - TIBERIAN SUN • FINAL FANTASY VIII • 3D MÁNIA • 3D STUDIO MAX • MŰHELYTITKOK "2 • PASCAL • LINUX • SCI-FI.HU HÍREK • ZENESZERKESZTÉS

SHAREWARE GAMES: 3D MARS MISSION • 3D MR. BALL • BALLOON TYCOON • ELECTROBALZ • EXILE • FROG-HOP • HARDWOOD HEARTS • JUGGLER 2.0 • KYODAI MAHJONGG V11.21 • MILLENIUM 3 • OILCAP PRO • TROY 2000

SHAREWARE UTILS: CDFS.VXD • BEAM-IT • CDEX V1.10 • CDX TRAYPLAY • FLEXTOUCH V1.1 • MP3 2000 • MP3 BOSS V0.37 • MP3 CD MAKER V1.19 • MP3 SONG FINDER V1.0 • NAPSTER V 2.085 ÉS TKNAPSTER V0.3.18 • WINAMP 2.61

THEMES: A LIGHT IN A STORM • BELIEVE • DRAGON'S REVENGE • GRAN TURISMO 2 • THE MATRIX SYSTEM SHOCK 2 • TIBERIAN SUN • TIGGER AND WINNIE

SCREENSAVERS: ALTERED WORLDS V1.65 • BLIZZARD • BOREALIS 2 • DESKTOP DESTROYER • MATRIX 3

WALLPAPERS: BLACK AND WHITE • DARK REIGN 2 • EARTH 2150 • MAJESTY • THIEF 2

EXTRA: HUNCRAFT - JÁTSZHATÓ DEMÓ • CHAT - CIKK • MEDIA PLAYER 7.0 • NETSCAPE COMMUNICATOR BETA 6 • PROGRAMOK, AMIKET TI KÜLDTETEK ...

KÜLVILÁG: BRING OUT OF THE DEAD (HOLTAK ÚTJA) • THE END OF THE AFFAIR (EGY KAPCSOLAT VÉGE) • AGNES BROWNE • DINOSAUR (MOV)

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

GRAB

Üdv!

A múltkor a CDDB-vel fejeztem be. Szóval nagyjából áttekintettük az Audio-CD lemezek fizikai felépítését. Jogos lehet a kérdés, miért pont ilyen lett a zenei CD lemez hangformátuma? Igazi válasz nincs, csak mendemondák keringenek. Az egyik ilyen történet szerint azért lett olyan, amilyen, hogy Beethoven IX. Szimfóniája pont ráférjen. Mások szerint az egyik akkoriban a Philips céghez közeli zeneszerző valamelyik munkájának mérete adta az etalont. A lényeg, hogy bármiképp is döntöttek, mindenképpen lett volna olyan vájt fülű, aki leszólta volna az újdonsült digitális hanghordozót – mint ahogy akadtak kritizálói a végül kiválasztott formátumnak is. A CD digitális, 16 bites, 44,1 kHz-es sztereó hangfolyamot tárol. Szektoronként 1/75 másodpercnyi hanganyag kerül a korongra, a durván 333000 szektor tehát nagyjából 74 percnyi színtiszta zene eltárolására elegendő. A gyárilag maszterelt, préselt CD lemezek kapacitása 80 perc körül jár, ez egy darabig számos másolásvédelmi eljárásnak képezte alapját, hiszen az írható lemezek 74 perces limitje csak a közelmúltban, a 80 perces írható lemezek elterjedésével szűnt meg. De ne szaladjunk annyira előre, rengeteg kérdés érkezett a szubkódokkal, illetve az ezekkel összefüggő különleges CD-formátumokkal, különösen a másolásvédett lemezekkel kapcsolatban. Kérésetek parancs, még jobban belemászunk a szubkódok rejtelmeibe! Előre is elmondom, a legutóbbi cikk alapos elolvasása elengedhetetlen lesz a következőkben leírtak megértéséhez. Kicsit húzós mélységekbe merülünk, de hát Ti akartátok!

SZUBKÓDOK MÉG, MÉG!!!

A múltkor tárgyaltuk, hogy a CD lemez olvasása 33 bájtonként zajlik, egy ilyen egységet nevezünk frame-nek. Egy frame 24 bájt hasznos adatot és 8 bájt hibajavító kódot hordoz, valamint 1-1 byte mindig külön kerül feldolgozásra. Ugyebár 98 frame alkot egy-egy szektort, tehát 98 bájtnyi adat külön kezelendő minden egyes szektorból. Ez a szubkód! Ebből a szabvány 2 bájtot a szektorok kezdete-vége jelzésére használ, a többi 96 bájt a tényleges szubkód adat. Mint leírtam, ezt nem egymás után következő bájtok sorozataként kell értelmezni, hanem az egymás alá berendezett bájtok azonos helyi értékű bitjeit nevezzük egy-egy szubkód alcsatornának. A szubkódokat a P, Q, R, S, T, U, V, W betűkkel jelöljük. Minden egyes szubkód alcsatorna tehát szektoronként 12 bájt adatot hordoz. Az első, P alcsatorna minden egyes track elején két másodpercnyi időtartam erejéig (150 szektor hosszan), szóval a GAP vagy PREGAP területe alatt csupa 1-es bitet tartalmaz, így jelzi a trackváltást. Csak a 01-es indexpont után esik vissza nullára.

A Q SZUBKÓD

A Q szubkód 12 bájtnyi adata 1 státusz bájtra és 9 adatbájtra tagolódik. A maradék két bájt az első 10 bájt hibáinak detektálására (de nem javítására szolgál). A státusz bájtnak fontos szerepe van. A státusz bájton belül a 0. bit jelzi, hogy kettő vagy négycsatornás rögzítésű hangról van szó, ez utóbbi igen ritka. A 1. bit kihasználatlan, a 2. az úgynevezett copy protection bit. Ha ez magasra van állítva, akkor a track jogvédett anyagot tartalmaz – ez csak figyelmeztetés, hogy elvileg (sic!) nem lehetne másolni. A 3. bit a pre-emphasis rögzítési módra utal. A maradék 4 bit a Q szubkód alcsatorna 9 adatbájtjának felhasználási módjára utal, amely háromféle lehet: 1-es, 2-es és 3-as módú – ez NEM ÖSSZEKEVERENDŐ a későbbiekben tárgyalandó CD-ROM formátumokkal, ez most kizárólag a Q szubkódra vonatkozik!

1-es módú Q szubkód esetén a 9 adatbájt az aktuális track és index sorszámát, valamint időadatokat tárol a relatív pozícionáláshoz. Kivételt képez a Lead-in területe, ez alatt a Q szubkód hasznos bájtjai a lemezen található összes track adatait tárolják. Ez a TOC, amely a biztonság kedvéért legalább háromszor egymás után van rögzítve a biztos leolvashatóság érdekében.

Rendes trackek esetén az 1-es módú Q alcsatorna első adatbájtja adja az aktuális track sorszámát, a második bájt az index (vagy szubindex) számát mutatja - ez utóbbi a PREGAP alatti (általában 2 másodperc hosszú) területen nulla, ilyenkor viszont a P szubkód minden bitje 1-es így jelezve, hogy nemsokára a track tényleges eleje, a 01-es indexpont jön! A következő három bájt (perc:másodperc:szektor formátumban) mutatja a track elejétől eltelt relatív időt. Viszont ez a mutató a 00-ás index, a PREGAP alatt visszafelé számolja az időt a 01-es indexpontig, majd onnan kezd el újra növekedni a track végéig. Ez megfigyelhető: ha lejátszol valamilyen zenei CD-t, a trackek elején a számláló visszafelé számol! Egy nulla bájt következik, majd a következő három bájt a lemez elejétől mért abszolút időt mutatja az ismert formátumban. Van itt még valaki egyáltalán?

2-es módú Q szubkód esetén a hasznos adatbájtok 52 biten tárolják a lemez vonalkódját, illetve UPC kódját, ezt 12 üres bit követi, majd egy bájt jelzi az aktuális frame sorszámát a szektoron belül.

3-mas módú Q szubkód szolgál az ISRC (International Standard Recording Code) tárolására, amely akár minden trackhez külön hozzárendelhető.

Mit lát ebből egy mezei CD-ROM olvasó? Általában csak a P és a Q szubkódok jelentősebb, a pozícionáláshoz feltétlen szükséges részét, de sok esetben az UPC vagy ISRC kódokat, tehát a 2-es és 3-as típusú Q szubkód bájtokat már nem! Némelyik olvasó ugyan kitűnően dekódolja ezeket az információkat, de ha nem Audio-CD lemezről van szó, akkor ezeket figyelmen kívül hagyja – tehát adat CD-ROM lemezek olvasásakor ezek a plusz adatok egyszerűen a szemétbe kerülnek. Jogos a kérdés: miért van ez? Miért nem lehet minden olvasóval kinyerni ezeket az adatokat, hiszen a fizikai jelek leolvasáskor ezek is beolvasódnak, csak később jutnak kukasorsra. Így van, valójában majdnem minden olvasó több-kevesebb pontossággal képes lenne a P-Q csatorna teljes kontrollálására, de a régi ATAPI-SCSI parancsok nem is adnak módot a speciális adatmezők lekérdezésére főleg akkor, ha nem Audio-CD lemezről van szó. Van azonban néhány újabb, egyedi ATAPI-SCSI parancs (MMC-3 parancskészlet, a legtöbb új meghajtó támogatja), amelyekkel a renitens olvasókat is rá lehet venni, hogy kiolvassák, dekódolják a Q szubkód olyan részeit, amelyek elvileg csak Audio-CD lemezek esetén értelmesek. A P-Q szubkódokban elhelyezett szabványtalan kódsorozatok bizonyos másolásvédelmi eljárásokban is szerepet kapnak – viszont ez sokszor azzal az eredménnyel jár, hogy a gyári lemez sem indul el egy-egy meghajtóban, mert a drive nem képes az ellenőrzéshez szükséges „titkos" információkat kinyerni a lemezről. Ennek oka az lehet, hogy a meghajtó nem ismeri a különleges MMC-3 parancsokat, vagy azok ismerete ellenére helytelenül dekódolja a P-Q szubkódokat adatlemezek olvasásakor. Ezért a komolyabb, jobb másolásvédelmek nem, vagy csak részben építenek a P-Q alcsatornák felhasználásra a rossz kiolvashatóság miatt. A másolásvédelmek UPC és ISRC kódokat soha nem használnak fel azonosításra! Az MMC RAW olvasás elemzése során még visszatérünk a témára!

AZ R-W SZUBKÓDOK

Ha a P-Q szubkódok tökéletes kezelése gondot jelent, akkor az R-W szubkódok esete egyszerűen katasztrófa. Talán ha egy tucat CD-ROM olvasó tudja rendesen olvasni, annak is a fele kapásból Plextor. A CD-írók közül is csak igen kevés támogatja az R-W szubkódok írását. Az R-W szubkódokat szerencsére csak néhány különleges CD-formátum használja. Nézzük át ezeket.

CD+G

A G jelzés a „Graphics" rövidítéséből ered. A CD+G olyan Audio-CD lemez, amely megfelelő lejátszó alkalmazásával egy kis multimédiát visz a zenehallgatásba. Az R-W szubkódokban parányi, alacsony felbontású képek tárolhatók el, ezek jelennek meg a lejátszó LCD kijelzőjén a zene alatt. Semmi extra, de aranyos lehet. Ellenben baromi kevés asztali lejátszó támogatja manapság (talán a Karaoke lejátszók), szóval nincs igazán jelentősége. A képek formátuma 288x192 pixel 16-bites színmélységgel, és minden 20 másodpercben egy-egy újabb kép jelenik meg.

KARAOKE

Szintén meglehetősen ritkán használt CD-formátum, de az R-W szubkódokat nagyon-nagyon aktívan használja. A Karaoke lemez másolását szinte csak Plextor olvasókkal, illetve Yamaha írókkal merem ajánlani, más eszközök (amelyek amúgy támogatják az R-W olvasást-írást) nem fognak hibátlan másolatot produkálni!

EGYÉB R-W LEMEZEK

Néhány CD-alapú játékkonzol gép használja az R-W szubkódokat másolásvédelmi eljárásra. A Sony Playstation másolásvédelme NEM az R-W szubkódokon alapul, ezt most itt leírom, mielőtt kapok 9000 levelet ezzel a kérdéssel, hehe... A Playstation védelmi mechanizmusa máshol keresendő, de erről inkább nem beszélgetnék ilyen nyíltan, mert egy multinacionális cég magamra haragítása az álmoskönyv szerint is rossz előjel... nem hiányoznak a jakuzák a cikkleadás után, ehhhh...

CD-TEXT

A CD-TEXT formátummal kapcsolatban számos félreértés kering a köztudatban. Ennek oka az, hogy ez a formátum két lépcsőben alakult ki: elsőnek a Sony, utána a Philips igazított rajta egyet, mielőtt elnyerte mai végső (?) formáját. Először ugye volt az igény, hogy a CD lemezen valamiképpen el kellene tárolni a szerzőkre, előadókra vonatkozó információkat. A Sony karolta fel a témát, és a CD+G formátumnál más megismert módon, a trackek mellé rögzítette a kérdéses adatokat az R-W szubkód alcsatornában. Ez szép is volt, jó is volt, de piszok nagy hátrányaként merült fel az a tény, hogy az egyes trackek adatai csak a track lejátszásakor váltak elérhetővé, ha a lejátszás előtt szerettünk volna teljes listát kapni a lemez összes számáról, akkor a meghajtónak végig kellett bogarásznia az egész lemezt. Ez nagyon illúzióromboló, mert akár egy percig is eltarthat. Ez a formátum volt hivatalosan a CD+Graphics-Text, hiszen a CD+G rendszerével tároltak rajta nem grafikai, hanem a számokra vonatkozó adatokat. Aztán a Philips is beszállt a buliba, és a közelmúltban megszületett a talán végleges CD-TEXT szabvány. Ez némileg praktikusabban tárolja az adatokat. De hol is? A Lead-In amúgy semmire nem használt adatbájtjaiban! Hiszen emlékezzünk, a Lead-In adatbájtjainak nincs jelentősége, a TOC a Lead-In Q szubkódjaiban tárolódik! Ügyesen kihasználva a felhasználatlan helyet, most már pillanatok alatt minden fontos adat a lemez összes trackjére vonatkozóan beolvashatóvá vált. Sajnos csak kevés CD-ROM olvasó, és még kevesebb asztali lejátszó támogatja ezt kényelmes, új szabványt, de remélhetőleg az új eszközökkel már maradéktalanul működni fog. A CD-írók közül szintén csak egy pár típus képes írni a CD-TEXT adatokat. A Yamaha írók például egyáltalán nem képesek erre, az első CD-TEXT kompatíbilis írójuk a május környékén várható 8824-es modell lesz. A jelenlegi Yamaha írók még firmware módosítás segítségével sem lennének képesek CD-TEXT írására, nem kell bedőlni a netes kacsáknak! Ha új írót veszel, és sok zenei lemezt szeretnél magadnak írni, akkor mindenképpen megfontolandó CD-TEXT kompatibilis eszköz választása.

ADAT CD-ROM LEMEZEK

A zenei CD lemezek szerkezetéről nagyjából minden fontosabb információt kitárgyaltunk, ez feltétlenül szükséges volt ahhoz, hogy az adatot hordozó CD-ROM formátumok felépítését megérthesd. Említettem, hogy a zenei CD-ken 2352 hasznos adatbájt esik minden egyes szektorra. Viszont kitűnt az is, hogy e lemezek a hibajavítása nagyon rossz, az olvasásuk meglehetősen pontatlan. A számítógépes adatot hordozó CD-ROM formátum kifejlesztésekor azonban nem kezdtek bele teljesen új szabvány kidolgozásába, hanem az Audio-CD meglévő alapjaiból indultak ki. Ez nagyon fontos tény, a későbbiekben ez volt a legmeghatározóbb tényező a különböző formátumok továbbfejlesztésekor – a kompatibilitás kedvéért a zenei CD formátum minden hibáját továbbadták a CD-ROM szabványok felé. Hát valószínűleg nem ez volt a legbölcsebb választás, de ezen elmélkedni igencsak akadémikus.

MODE1

A MODE1 szabvány kidolgozásakor a 2352 bájtnyi hasznos adatból még további adatmezőket vágtak le a hibajavítás és ellenőrzés céljára, így szektoronként gyakorlatilag 2048 bájt (pontosan 2 KB) hasznos bájt maradt. Ha nem az Audio-CD szabványból indultak volna ki, hanem gyökeresen új formátumot terveztek volna, akkor a hasznos adatok mennyisége jóval nagyobb lehetett volna – de ne felejtsük el, hogy az első CD-ROM lemezek megjelenésekor az átlagember merevlemeze cirka 200 MB nagyságú volt, szóval a CD lemez 650 MB-nyi kapacitása egyszerűen kihasználhatatlannak tűnt. A 74 perces lemezen tehát nagyjából 650 MB adat tárolása vált lehetővé, ami akkoriban óriási adatmennyiségnek számított. Nagy vonalakban elmesélve magán a lemez logikai szerkezetén mindössze annyiban változattak, hogy a TOC-ban megjelent egy új típusú track bejegyzés, amely megmutatta, hogy az adott track nem zenei anyagot, hanem MODE1 formátumú számítógépes adatot tárol. Megjelentek az első 1x-es, majd 2x-es sebességű CD-ROM meghajtók, és a CD elindult világhódító útjára a számítógépek világában is! De a MODE1 formátumról és a később megjelent egyéb adat CD-ROM szabványokról majd legközelebb csevegünk! Addig is jó bogarászást a szubkódokat illetően, egy hónap múlva folytatjuk!

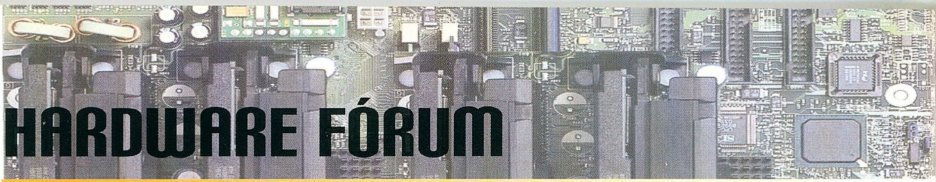
EGY-KÉT FONTOSABB HÍR

Az elmúlt egy hónapban mindössze két említésre méltó hír akad a CD világából. Az első a MultiRead egyezmény, amelyet a vezető CD-ROM, DVD-ROM és különféle CD-DVD lejátszók fejlesztői írtak alá. Az egyezmény garantálja, hogy a jövőben megjelenő meghajtók és lejátszók visszafelé kompatibilisek lesznek a CD, CD-R és CD-RW lemezeinkkel. Ez nagyon-nagyon jó hír, egy kicsivel nyugodtabban lehet CD-re archiválni stb., mert a jövőben is lesz mivel elolvasni a kedvenc lemezeinket.

A másik fontos hír a Cirrus Logic bejelentése a 16x-os írást is lehetővé tevő CD-RW chipkészletükről. Ugyan a 16x-os írásnak lesznek mechanikai akadályai is, de azért bíztató, hogy az elektronika és a lézertechnika felől már minden feltétel adott a gyors írók kifejlesztéséhez!

Hát ennyi volt erre a hónapra a CD-k világából, remélem, mindenki élvezte! Harminc nap, és találkozunk!

PPéter
ppeter@mail.pganet.com
cdgrab.hu



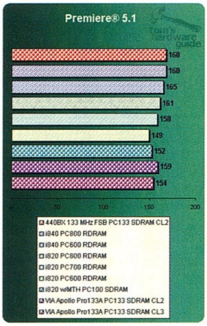
HARDWARE FÓRUM

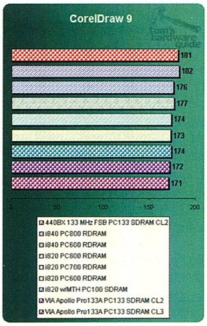
A március a kellemes időn kívül számos újdonsággal örvendeztetett meg bennünket. Ezeken belül nekünk, tuningőrülteknek a legfontosabb, hogy a két processzorgyártó folytatja a harcot.

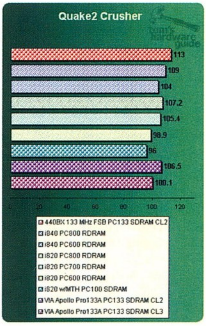
A hónap elején az AMD hivatalosan is bemutatta a világ első, levegőhűtéssel működő 1 GHz-es Athlon processzorát, és néhány nappal később az Intel is követte az 1 GHz-es Coppermine-nal. Tehát az álomhatár átlépése mindkét részről megtörtént. De nézzünk egy picit a színfalak mögé is, tényleg annyira szép-e a menyasszony? A történet annál is érdekesebb, mert mindkét gyár végrehajtotta a nagy ugrást, az AMD és az Intel egyaránt hivatalosan csak 800 MHz-es processzorokat forgalmaz, se 850, se 900, se 950, ahogy megszoktuk már. Az Intel az 1 GHz-es procik tömeggyártását csak ez év szeptemberére ígéri. Akkor hogy kerül a csizma az asztalra? Nyomjunk egy hatalmasat a másik orra alá, hadd bosszankodjon!

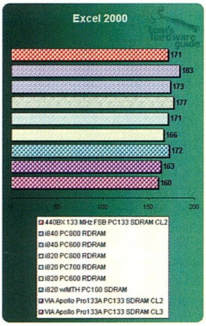
Ez vezethette az AMD-t, mikor a valóban kiváló K7 procikból kiválogattak egy jól sikerült példányt, iszonyatos hűtést buheráltak rá, a core-feszültséget 1,6V-ról 1,8V-ra emelték, és miután képtelenek voltak találni olyan gyors cache-chipeket, melyek hibátlanul működtek volna az előírás szerinti 500 MHz-en, a cache frekvenciát az órajel fele helyett ennek egyharmadára állították. Tehát nem tettek mást, mint azok, akik otthon, a konyhaasztalon tuningolják az Athlon procijukat. Az Intel hasonlóképpen járt el, ők is kerestek egy nagyon jó 800-ast, rápattintották a brutális hűtést, és a core-feszültséget 1,75 V-ra emelték a hivatalos, Slot1-hez megszabott 1,65 V helyett. Mivel a Coppermine-ban a másodlagos cache integrált, ezzel nem kellett foglalkozni. Elmondhatjuk, mindkét gyár derekasan tuningolt! Persze, nekik könnyű, több százezer prociból válogathatják ki a legjobbakat.

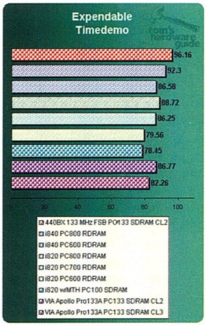
Rendkívül tanulságos, és hasznos tesztet olvastam, gondoltam, megosztom veletek. Összehasonlították a jó öreg BX-es, az új VIA 133-as és az Intel 820-840-es alaplapokat Coppermine procival, 133 MHz-en. És bizony, a BX-es alaplap a tesztek 95 százalékában jól lealázza a többit. A feltétel: jó minőségű, legalább 133MHz-es memória, és hasonlóan kiváló videovezérlő. Ezen a téren főleg a GeForce jeleskedett.



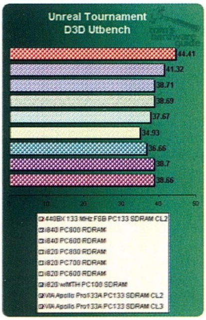


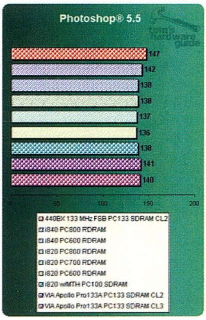


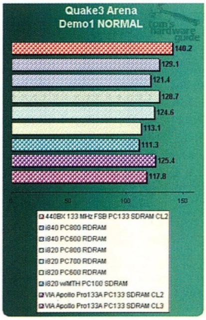




Tehát ismét a régi mese bebizonyosodik: csak jó minőségű holmit szabad megvenni, ez a teszt pl. az Asus P3B BX-es alaplappal készült, de készülhetett volna az Abit BX6 rev2.0-val, vagy akár a BF6-tal is. Tudom, jelentős árkülönbségek vannak, de nem katasztrofálisak. Próbáljon valaki Coppermine-t mondjuk a T***to alaplapban 133 MHz-en tuningolni!!! A BX chipset lassan 3 éves, de még mindig a legjobb megoldás, mint a tesztből is látszik. Annál is inkább az, mert nincs igazi vetélytársa egészen addig, míg az átdolgozott Intel chipsetes alaplapok piacra nem kerülnek. Mert, mint mondottam sokszor, Intel procit csak Intel chipsetes alaplapba! Akiknek jó minőségű BX-es alaplapjuk, memóriájuk, és vga-vezérlőjük van, azok Coppermine vásárlása esetén nem járnak rosszul. Az eddigi tapasztalatok szerint a válogatott, Slot1-es 550-esek 680 – 730 MHz körül ballagnak, ezeknél nem kell vacakolni átalakítóval, hűtéssel. Az Asus V6600-6800-as vga-vezérlők pedig gond nélkül mennek 145 – 150 MHz-ig is, ami ugye 97 – 100 MHz-es AGP órajelet jelent. Tudom, nem mindenkinek telik ilyen drága kártyára, de a







viszonylag olcsó Voodoo 3 sorozat tökéletesen működik ilyen magas órajelen is. Aki most akar alaplapot venni Coppermine procihoz, annak ajánlom az Abit BF6-ot.

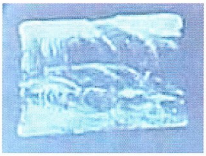
Azért ezt, mert az ára elfogadható, és van egy utolérhetetlen tulajdonsága. Az AGP vezérlés egy része megtalálható a bioszban (AGP transfer mode), beállíthatóan Default, Normal, vagy Fast lehetőségekkel. Mit jelent ez? Azt, hogy Normal állásban a Diamond Viper V770-es kártya gond nélkül ment 150 MHz órajelen, ami 100 MHz-es AGP órajelet jelent. A háromféle beállítás jelentése: a Default esetében a vga kártya a meghajtóprogram szerinti beállításokkal működik.

Normal állásban a 2x AGP 1x-esre csökken, ez ugyan jár valamelyes teljesítményveszteséggel, de a vga kártya a nagyobb – 133MHz feletti – órajeleken is stabil marad. A Fast pedig, ami a csövön kifér, szerintem ez azonos az egyéb alaplapokon megszokott AGP/FSB 1:1 aránnyal. Tuning esetében mindenképpen először a Normal állással kezdjünk, mert amennyiben a rendszer nem stabil, akkor a vga-vezérlőt kiejthetjük a hibázó elemek sorából. Ha minden rendben, akkor jöhet a Default állás. A Fastot csak a legbátrabbaknak ajánlom, mert a vga-vezérlő korai, és érdemtelen halálát okozhatja.

Hogy ebben a hónapban se maradjunk kézimunka nélkül, polírozni fogunk. Hogy mit fogunk polírozni? Processzort, meg hűtőbordát. Ennek az eljárásnak a célja a minél finomabb felület elérése, ezzel pedig a hőátadás javítása. Elmondható, hogy polírozással a proci hőmérsékletét 5 – 10 fokkal is lejjebb lehet szorítani. Mi kell hozzá? 800 – 1000 – 2000 –es finomságú vízálló polírpapír, sík felület, mondjuk 5-6 mm-es üveglap, vagy tükör, és egy kis ügyesség, meg türelem. De felhívom a figyelmet: az így kezelt alkatrészek garanciája megszűnik!!!

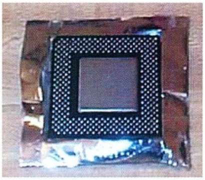
Ha nagyító alatt megnézünk mondjuk egy Celeront, jól látható, hogy a hűtőbordával érintkező felülete nagyon egyenetlen, majdnem durvának is mondható. Ha pedig ráfektetünk egy síknak mondható hű-tőbordát, majdnem minden esetben "át lehet látni" a proci, és a ráfektetett hűtőborda-felület egyes részei között.

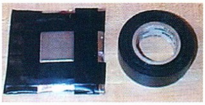
A kép közepén a tökéletlen illeszkedés jól látható



Ha nem sajnálunk egy kis szilikonpasztát, a felületeket vékonyan bekenve látszik, hogy a proci és a borda mennyire rosszul illeszkedik egymáshoz.

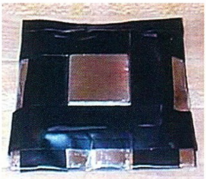
Miután a processzorhűtés célja a lehető legjobb hőátadás, ennek feltétele a hűtendő és a hűtőfelület minél jobb illeszkedése. A felületi egyenetlenségek kiküszöbölésének, a hőátadás javításának egyik, de nem a legjobb módja a szilikonpaszta alkalmazása. Ha ezt kombináljuk a felületek polírozásával, akkor sokkal jobb eredmény érhető el.





Az "áldozatot" csomagoljuk be alumíniumfóliába a képen látható módon, majd ragasszuk körbe szigetelőszalaggal.

Az üveglapra ragasztott polírpapírra löttyintsünk egy kis vizet, így a prociról és a papírról leváló részecskék egyfajta "sarat" képeznek, ezzel a polírozás minősége javul. Kezdjük a legdurvább, azaz a 800-as papírral. Ne föl–le mozdulatokkal, és ne is körkörösen polírozzunk, hanem igyekezzünk nagy nyolcast leírva dolgozni. Nem kell nagyon rányomni, csak érzéssel, és időnként forgassuk el a procit 90 fokkal.



A fémfelület lassan eltűnik, és a réz előbukkan.

Ha a réz már látszik a teljes felületen, akkor térjünk át a finomabb, 1000-es papírra.

Végül fejezzük be a műveletet a 2000-es papírral, ezzel érjük el a tükörsima felületet.

Ha megismételjük a szilikonpasztás próbát, a sokkal tökéletesebb felület jól látszik.

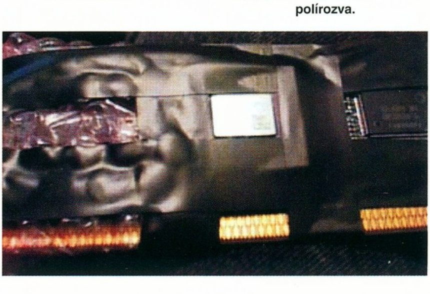
Miután kézzel polírozunk, óhatatlan, hogy a sarkokat kissé "lecsapjuk". Ez nem baj, hiszen a hőátadás legnagyobb része a proci közepén történik, de azért erre figyeljünk oda, igyekezzünk a procit síkban tartani. Ha nem fejtünk ki a szükségesnél nagyobb erőt, ez könnyen megoldható. Nagyon nehéz ezt így elmagyarázni, de a gyakorlatban a technika kialakul.

Hasonló módszerrel felpolírozhatjuk a hűtőbordát is. Ez lényegesen egyszerűbb, hiszen sokkal nagyobb felületről van szó, könnyebb fogni és síkban tartani. Az így előkészített alkatrészeket nagyon gondosan tisztítsuk meg a portól és a fentebb említett "sártól". Ami a kezünket illeti, ez már sokkal nehezebben fog menni, nekem pl. 2 napig tartott, míg lekopott róla. Ha készen vagyunk, akkor nagyon vékony szilikonpaszta-réteggel rakjuk össze a procit és a bordát.

A polírozás nem varázslat. Nem fogja az eddig mondjuk 550-en makacskodó procinkat 600-on futtatni. De viszonylag kis munkával elérhetjük, hogy azonos terhelés mellett a processzor jóval kevésbé fog melegedni. Jön a nyár, az a pár fok hőmérsékletcsökkenés, amit a polírozással elérhetünk, nagyon jól fog jönni.

Old Man
www.tuning.ini.hu
oldman@matavnet.hu

Ez egy Athlon, jól bepakolva és polírozva.



LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :)))

Friss vagyok. Friss vagyok és üde. Persze ez nem igaz, de ha kitartóan mondogatom, talán működik, mittomén. Ha ez a tavaszi fáradtság (nem ez :), akkor hűha, ha meg nem, akkor vagy kezdek öregedni, vagy a nem alvásokat nem bírom, vagy is. Amúgy ez mind nyilván nem érdekel közületek senkit, vegyétek ezt egy Brazil's OS Kernel Warningnak, még mindig jobb, mint a kék halál, legalábbis sokkal kedvesebb. Lapozni pedig, kedves barátaim, most kell, mert a boot folyamat itt most véget ér, és a továbbiakért az ismertetett alacsony erőforrás-állományom miatt felelősséget nem tudok vállalni. :)

MEGMENTÉS - ÖTLETADÓ TASK 1

Szasz Brazil??? Az a problémám, hogy az egyik haverom levrov FÜGGŐ lett. Mit tudnál ajánlani, mit tudnék tenni. A helyesírási hibákért elnézést, de most is sürget! Az agyamra megy!!! Kééérlek segíts!!!!!!!!!!!!!!!! Előre is köszi.

(Kovács Dénes)

Nem tudom pontosan, melyik újság levrovjáról van szó itten, de talán próbáld meg rávenni, hogy olvassa el ezt itt, garantáltan egy életre elmegy a kedve a levrov-olvasástól... :)

KRITIKA FELDOLGOZÓ TASK

EZT CSAK AKKOR OLVASSD EL, HA BÍROD A KRITIKÁT!!!! Szasz Mr. Sör© és társai™! Úgy el vagytok szállva magatoktól, mint a részeges muslinca az alkonyatban!!!! TE Brazil meg egy merevlemez vagy!!!! Mindig ismétled magad. Ahelyett, hogy minden f***t elküldenél a pi***ba, ott fo***d a szót arra a sok kretén levélre, hogy így nem indul a prg., meg ezt csinál a gépem, meg így fagy, meg úgy fagy. Lazán (nem a törd.-ön) elküldhetnéd őket a halál ...ra. De a legegyszerűbb lenne be se rakni az ilyet a levrovba!!!! Bocs a hangvételért, de ez nem az „ez-sok-mindentől-függ" rovat, hanem a levrov!!!! Amúgy tudok építő jellegű kritikát is: beton, tégla, malter...

ALIEN™ (Xenomorph®)
(Kresz Bence)

Jaja, én is hallottam valahol, hogy ez itten a levrov jól. Ezzel kapcsolatban viszont azt gondolom, hagy az érkező levelekre kell némi választ barkácsolni ide, és ha sok olyan levél érkezik, amelyben hasonló gondokat feszegetnek, akkor abból egy-kettőnek helye van itt. Namost. Mivel jó sokaknak volt/van valamilyen gondja pl. a full gémekkel meg úgy általában az installal, futtatással, akármivel, muszáj voltam nem szó nélkül hagyni. Talán észrevetted már, hogy az ámítástechnikának az a foka, amelyet mi művelünk itt vindózzal és a pc-s hardvergagyikkal millió buktatót rejt magában, amiből kifolyólag a segélykérő levelekre egészen egyszerűen nem lehet rendes választ adni. Talán a „bármi lehet a hiba" típusú válasz hülyeségnek tűnhet, pedig mégsem. Ezzel arra próbáltam rávilágítani a népeknek, hogy próbáljanak egy adott gondot a lehető legtöbb oldalról megvizsgálni, hiszen a baj számos akármi egymásra hatása is lehet a Nap-Hold-Mars kedvezőtlen együttállása mellett *(Jelzem, itt freudi t betű-kihagyás történt – a korr.).* **Sajnos ezek kiderítése igényel némi képzettséget, ebből kifolyólag aztán vagy keres az ember olyat, aki ért valamennyit a géphez, és van ideje átnézni, vagy elkezd önmagától bütykölgetni, meg tanulni (na és persze ezzel egy csomó hibát elkövetni, de hát ennek ez a rendje). Jobb is ez, mint a valamelyikprogramnemindulagépe menésmilehetabaj típusú leveleket írogatni, de nem kizárt, hogy az ilyen levelekre adott és általad kritizált válasz hatására kezd el valaki tanulgatni, és jobban érdeklődni. Na persze lehet, hogy rosszul gondolom.**

KULTURÁLIS TASK

Kedves Brazil! Volt pofám verset írni a levrovról... Ez a kedvencem az újságból, nagyrészt ezért veszem. Ezért kérlek arra, hogy ne rövidítsd le, mert akkor többet nem veszem meg az újságot (hajjaj, ez most fenyegetés volt)! Korr.-nak előre mondom: a helyesírási hibák szándékosak! Lécci ne javíts bele, mert a vers Copyright... Egyébként akkor lenne a legkirályabb az újság, ha maradna 140 oldal, abból 115 oldal levrov! Na szóval, itt a vers, amit két tanóra (egy irodalom + egy nyelvtan) alatt hoztam össze...

A Levrov

Brazil bácsi a Levrovban válaszokat firkál,
Csak a korr.-nak nem tetszik, ezért folyton korrigál.
Brazil bácsi mást se csinál, napokig csak gépel,
De akkor jön a Laza csávó, és bele-beletördel.

Mindenki kér Braziltól kétoldalas csítet,
Mégse küld neki senki sörtöt meg csokit.
Hoppá, nem sikerült most a rím,
De remélem nem haraxassz,
Hogyha berax a Levrovba,
Csokit és sört tőlem kapsz!

Ha be akarok kerülni a levrovba,
Kell egynéhány kulcsszó,
Ilyen szó például a sör,
Gumicukor, stábfotó.
Szerettyük a Brazil bácsit,
A Levrovot + a Gurut,
Megvesszük mi akkor is,
Hogyha kínoz a hurut.

Elég drága, de a Guru megéri az árát,
Sok-sok csávó pénztárcája látja ennek kárát.
Na csá, Brazil, e sorokkal búcsúzok,
Hűséges olvasótok: Chita voltam (és vagyok...)!

További jó Levrovírást: Chita (Zsolnai Bálint)

Azért nagyon szeretem az ilyen leveleket, mert azon kívül, hogy hozzáfűzöm, hogy nagyon szeretem az ilyen leveleket, nem kell rá válaszolni, nem kell velük csinálnom semmit. :) Viszont kicsit idézi azokat az időket, amikor valaki csak úgy jókedvéből írogatott mindenféle ökörséget, amitől másnak is jó kedve kerekedett még akkor is, ha az elkészült mű vagy agymenés nem éppen felelt meg a klasszikus szépirodalmi követelményrendszernek vagy akárminek, de hát nem is ez a lényeg. Mellesleg ezek az idők nem múltak el, csak sokkal több brutty dől rám, és izé, meg ilyenek, de leginkább ez utóbbi. *(Sikerült nem belejavítanom!!! Az asszonyt megkértem, hogy fogjon le, és görgesse a képernyőt, míg már nem látom az opust, így a kulcsinger megszűnésével túl tudtam tenni magam az emberfeletti megpróbáltatáson. – a korr.)*

MEGTISZTELŐ PROCESS, VALAMINT ALTERNATÍV KILÉPÉSI PONT AZOKNAK, AKIK MÁR NEM BÍRJÁK TOVÁBB

Üdv Brazil! Egy szívességet kérnék tőled. Nagyon nagy megtiszteltetés érne, ha együtt zárnánk a Levrov sorait. Megengeded? Ha igen, akkor most elköszönünk, én és Brazil. A jövő hónapban találkozunk, addig is sok sört, és nőket (a lányoknak fiúkat) mindenkinek. Csá! Üdvözlettel

Drayman alias Szekeres Péter

Ezt most akkor ugye úgy érted, hogy a jövő hónapban is együtt fogunk jól elköszönni, mert megírod pl. a levrov felét? Na? Na? Ha nem, az is mindegy persze, de azért reménykedni nekem is szabad. :) Ja, és hát ugye ez itten nem a levrov vége még, hanem jó esetben is valahol előtte van (utána ritkábban szoktam betenni már levelet, azért merem megkockáztatni ezt a kijelentést), de a címben említett alternatív kilépési pontnak remekül megfelel. Tehát akkor alternatív pá és csók, a többieknek pedig folyt. köv.

SYSMESSAGE: ÁJEMTHEBESTLUSTA :)

Csövi Brazil apó. Az az igazság, hogy jelen pillanatban – tehát amikor ezeket a sorokat írom – még fogalmam sincs, hogy mit akarok neked írni, de úgy éreztem, hogy muszáj küldenem egy e-mailt. Mondhatnám, hogy milyen fasza a lapotok, de ezt ti is tudjátok – mert szerények vagytok, vagy hogy jó fejek vagytok, de hazudni nem szeretek, szóval csak úgy írok. Igazság szerint mindig is b***a a csőröm, hogy te milyen lusta vagy *(***Laza! Ez itt a feldobott laszti, csak le kell csapni, de meghagyom neked, ne siránkozz folyton.***)* ***(A korr. milyen rendes, de most lebuktatom. :))) Úgy látszik hat a nevelés, ergo pedagógus vagyok!!! – a törd.)***. Mondjuk én is lusta vagyok, de mindig azt láttam, hogy te talán még nálam is tunyább vagy, és ez engem ott mélyen nagyon bánt. Az látszott a legésszerűbbnek, ha szentelek (a sok szóismétlést elkerülendő) egy mélt (ugyancsak), hadd szenvedj vele. Ne aggódj, többet egy darabig nem fogok írni. Ugyanis most látom át a helyzet fonákját – a levelet ugyanis meg is kell írni. És nem lehet csak úgy minden faszságot összehordani, a szavakat mondatba kell foglalni, a helyesírási hibákra figyelni stb. Szóval szar ez úgy, ahogy van. Ezen gondolkozz el (már ha lehet egyáltalán...). Üdv,

Cleric.

U. i. ne mesélje nekem senki be, hogy van olyan barom, aki sört küld neked.

Hehe, ugye milyen nehéz elviselni, ha olyasvalakivel találod szembe magad, aki még nálad is lustább? Nekem szerencsére ilyen gondom már egy ideje nincs, ezen a téren majdnem én vagyok a legjobb, bizony. De ne bántson nagyon, kitartó gyakorlással igen magasra tornázhatod fel a lustasági szinted, de előre szólok, nem lesz könnyű. Ilyen levelek írogatásával viszont nem fog ám menni, hiszen látod, mekkora erőfeszítés kell a szavak összerendezgetéséhez, hogy a végeredmény nagyjából (de csak nagyjából) értelmes legyen. Nekem viszont az ilyen levél remek segítség, mert nem kell rá sok értelmeset írnom, sőt, és ettől aztán tovább tudok lustulni. Remek :) És most figyelj, mert megmondom neked az igazat: volt ám már olyan, aki sört küldött. És olyan is volt, amit a Törd. nem ivott meg... :) ***(Mikor? – a törd.)***

„AZ ELŐZŐ ZÁRÓ MONDATRÓL JUTOTT ESZEMBE EZT BETENNI IDE" TASK

Hi Mocsy! Latka vagyok, és már egy jó ideje olvasom az újságot. Eleinte nem tetszett a levrov (el se olvastam), de most már az egyik kedvencem. Most még képzelj ide néhány nyálas sort, és akkor megvolt a sok-sok dicséret. A lényeg az, hogy sokan ígérnek neked sört, de végül senki sem küld! ÉN fogok! Kb. 15 és 20-a között fogod megkapni! Csak azért szólok, hogy nehogy lenyúlják a szerkesztőségben. Kellemes sörözgetést!

(Hámori Tibor)

Na tessék, láthatjátok. Persze az még lehet, hogy nem fog megérkezni, viszont nem is ezért raktam ide, hanem a címzés miatt. Szegény Mocsy óriási megdöbbenéssel és fénysebességgel küldte át nekem ezt a levelet, mert sehogyan sem értette, miért is neki érkezik. Elképzelhető, hogy a megszólítás elírás, de az is lehet, hogy az illető volt velünk egyszer-kétszer nyári táborban, ahol láthatott egy-két mókás dolgot, de ez utóbbit nem írhatom le, mert akkor a Mocsy engem megver... :) ***(Sőt engem is – a törd.)****(Akár ez is lehetne az oka, de szerintem nem. Ti. nem tudom, hogy észrevettétek-e már, de a PC Guruban egy ideje már 2, azaz két levrov van: az egyik a Mocsy-féle komoly, a másik pedig ez, a véresen komoly. Az úr nem bízta a véletlenre, és multitaskban írta a levelet, hátha bejön, és lőn:) – a korr.)*

ERROR DETECTED: HŰHA...

HÁJ BRAZIL!! HÁJ BRAZIL!! HÁJ BRAZIL!! HÁJ BRAZIL!! VOLT EGY ÖTLETEM, DE ELFELEJTETTEM,

EZÉRT ELMONDOM, A PC GURU JÓ!!!!!! U. I.: SZIA BRAZIL!!!!

(Ornodi Levente)

Ugye azért nem szokott fájni? :)

CHEAT ZONE INFOBOX

HELLÓ! Bocs, hogy téged zavarlak ezzel a baromsággal (bár nekem fontos lenne), de a CHEAT-EMBER-nek csak postai címe van, ami nekem nem fekszik. Szeretném, ha esetleg segítenél egy kicsit: kérdezd már meg légy szíves, hogy nem ismer-e CHEAT-et (esetleg valami internet címet) az Imperium Galactica 2-őhöz. Előre is köszönöm!

(hozo@...)

Figyelem-figyelem, kedves IG2 rajongótábor, fontos információ következik. Jól megérdeklődtem, és egészen biztos forrásból tudom, hogy az IG2-ben nincs beépített csítmód. Most aztán vagy kénytelen lesztek megtanulni vele játszani, vagy a neten elkezdtek valami tréner programot keresni, mert az lehet, hogy van, viszont erről meg nem tudok. Ellenben ha valakinek horgára akad egy ilyen, akkor ossza ezt meg itt velünk, hogy minél gyorsabban tudja mindenki tönkretenni a játékélményt. :) Mellesleg csak úgy mondom, azt hallottam, hogy a játék mindenféle csalás és tréner nélkül is játszható, de lehet, hogy ez csak valamiféle rosszindulatú pletyka...

MEGMENTÉS-ÖTLETADÓ TASK 2

Csász Brazil koma! Itt írom ezt vmit, de nem tudom, hogy mit írjak. Van egy kölök itt mellettem, aki majdnem megőrül a PLANETSCAPE TORMENT-ért. Ha megmondod, hogy lehet az ilyen hülyét levakarni, akkor küldök sok sört és csokit. Különben pedig előfizető vagyok. Üdv innen Szombathelyről (tudod a nyelvvizsgás p.mesteres ügy).

Fogalmam sincs, miért akarod levakarni, hacsak nem te vagy Planetscape Torment, és akkor mondjuk el tudom képzelni, hogy a rajongás kicsit terhes néha. Egyébként meg mittudomén, fogalmam sincs, hogyan és főleg, hogy miért kellene levakarni... Most veszem csak észre, hiba történt: Megmentés-ötletadó task 2 failed :)

FULL GAME MÁR MEGINT ÉS MÁS EGYEBEK. JA TASK PERSZE EZ IS, NEM TUDOM, ÉSZREVETTÉTEK-E MÁR MENNYIRE JÓL MŰKÖDŐ MULTITASKING RENDSZER VAGYOK :)

Braz! Hát cseszd meg! Mi jaz a duma az utolsó oldalon, a „A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK" felirat alatt, hogy még tárgyaltok, meg hogy spuri fel PGO-ra infoért??? Érdekes, eddig mindig tudtátok, hogy mi következik... E kis, mütyür, hibának nem nevezhető dolog ellenére a magazin nagyon baró! Ti vagytok nálam az etalon! Jók a rovatok, jók a CD-k, szóval már nagyon OTT vagytok! Jó lenne ám, ha a teljes játékok nem lennének 2 évnél idősebbek! Nekem mindegyik működik, only az IG-nek nuku hangja. Továbbá engem (lehet, hogy nem vagyok egyedül) zavar, hogy valamelyik game-ről csak végigjátszást adtok, mint például a Theocracy esetében. Hát honnan a fenéből tudjam, hogy favourite íróim hogyan vélekednek róluk?

Hm, ez egész jó ötlet, a teljes játékról írhatna mindenki, illetve nem mindenki, de jó néhányan valami ajánlást meg véleményt. Talán indítok egy ilyen célt megvalósítandó projektet, bár ebben nem vagyok túl jártas, de majd segítséget kérek a Sasától, ebben ő nagy. Igaz, hogy nem ezen a területen, de ebbe most nem mennék bele, és nem tudom van-e neki ideje ide belefirkálni magyarázat végett. Biztos nem lesz, pedig érdekes lenne, na mindegy. :) Szóval teljes játék. Talán hihetetlen, de azért nincs benne mostanában előre, mert lapzártakor még nem mindig tudjuk, pontosan mi is lesz. Elképzelések és lehetőségek vannak, de a szerkesztőség folyamatosan arra törekszik, hogy a lehető legjobbat szerezze meg a pillanatnyi kínálatból. Ennek részletezésébe nem kívánok belebonyolódni, bár érdekes, de nem én vagyok a megfelelő illetékes elvtárs, aki el tudja pontosan mondani. A játékok korát illetően a kép vegyes, de eléggé nyilvánvaló, hogy a frissebbek még nem eladók, hiszen még hasznot hoznak másképp is a kiadójának, bár ha a lap nem 1500, hanem 4500 lenne akkor talán meg tudnánk venni. Talán.

Egyébként Brazilkám, az álneved véletlenül nem törd. a fedőneved pedig korr.? Igazam van?:) Na, ne pirulj! Sőtaztismegmernémkockáztatnihog yegynőneműegyedvagyakimostkész ülafotózásraaplébojban! További jó munkát:

CarMaboy alias B. Atti

Erre csak határozott kategorikus NEM-mel tudok válaszolni. Kétségtelen tény, hogy nagyon szép vagyok, nem is ezt akarom letagadni, de a Korr. és a Törd. határozottan nem én vagyok. A Korr. még csak-csak elviselhető gyanúsítás, mert hát én is okos vagyok nagyon, de a Törd. az aztán tényleg túlzás...

(A jó *"+%/=!@#$ még hogy én Brazil. Kikérem magamnak. A korr. pedig véletlenül sem lennék, hiszen én szebb vagyok. A Brazil viszont már nem nőőő, de az állat stimmel. :)) – a törd.)

U. I.: Tudom, hogy éppen én említettem a teljes játékok korosságát, de nem lehetne az Alone In The Dark 1.-2. részét együtt egy CD-re felnyomni?

Nem túl valószínű, de matematikailag tulképpen egészen jól állunk, ha jól számolok, akkor az 1+2=3 és az AitD3 meg ugye ott volt jól teljes terjedelmében. :)

U. I. ver. 2.0: Édes, kicsi zöldhajú, türkizkék szemű sörvedelő barátom! 6x please: rakj be mélyen tisztelt rovatomba a Levrovba! Please!!!!! **(Ugye, hogy egész jól áll nekem ez a hajszín? Brazil)**

U. I. ver. 3.0:((Valamelyik nap jöttem haza a suliból, a bolt polca tele volt friss PC GURU-val.(Istenem, az a látvány!:)))) Visszamentem egy óra múlva, már csak 2 db volt... U. I. (na jó, nem p*f*zok többet!)

Nyilvánvalóan elterjedt a híre, hogy nincsen benne levrov. Szoktunk ilyesmivel próbálkozni az eladott példányszám fellendítése érdekében. Néha bejön.

NAHÁT

Braz! Az újság naggyon rulez. Eléggé rusztikus a dezájn, de a lényeg jó. Csak így(ál) tovább. Sört nem küldök, mert éppen leégtem anyagilag azután, hogy megvettem az utolsó Gurut. Jó lenne ha azért beraknál. A Korr.-ak meg a Törd.-nek üzenem, hogy hiába magyarázzák neked hogy hülye vagy, ezt úgyis mindenki tuggya, te meg úgyse fogod megérteni. No csáá

Mc.Coyote

Szerintem a Korr. és a Törd., de leginkább utóbbi a fokozottan csökkent szellemi képességű, mert ők ezt sosem fogják megérteni. Én is tudom, hogy mindenki azt hiszi, hogy tudja, én vagyok a hüje, de csak elnézően tudok rajtatok mosolyogni, mert igazából én tudom, hogy mindenki más a hülye, én viszont repülőgép vagyok. Sosem fogtok becsapni. *(No comment – a korr.)* ***(Ja – a törd.)***

IGEN KOMOLY LEVÉL. A VÉGÉRE JÓ LESZ, MERT ITT MÁR OLYAN MINDEGY, MERT A MOSTANI SZÍNVONALAT NEM TUDOM MÁR SEMMIVEL SEM EMELNI VAGY LEJJEBB VINNI. TASK.

Csá Brazil. Nagyon megpróbálok figyelni a hejesirásra. Na látod, ez nem lehet igaz. Ahogy el kezdek Neked levelet írni, rögtön hülyéskedni kezdek. De abba próbálom hagyni, (megpróbálom abbahagyni), és valami komolyat próbálok összehozni. 1. Az újság halál jó, imádom. A legjobb OldMan Hardware rovata. 2. Az újság halál jó, imádom. A legjobb a Levrov. 3. Az újság halál jó, imádom. A legjobb a sok reklám. Na, egyébként csak még azt szeretném megkérdezni, hogy mi van veletek? Jól vagytok? Mit csináltok, amikor nem a PC Guruval foglalkoztok? Na megyek, mert álmos vagyok, császtok.

Isi (Mezei István)

Jóéjszakát. Egyébként a szerk. tagjai természetesen mindig az újság készítésével vannak elfoglalva. Ez persze nem igaz, de jól hangzik. A szabadidőt nyilván aktív pihenéssel tölti mindenki, viszont általában igaz, hogy nekem fogalmam sincs, mivel. Én pl. ilyen leveleket szoktam beválogatni a levrovba a vége felé, mert már mindenféle mást akarok helyette csinálni. De ez jó, mert erre meg jönnek olyan levelek, amelyekben ezeket kikérik maguknak, és mindenféle értelmes témát követelnek vagy vetnek fel, amire természetesen a következő számban sem válaszolok, mert ahhoz meg túl lusta vagyok (lásd fent), viszont ilyen értelmetlen hülyeséget bármikor tudok írni. Nehogy már azt higgyétek, csak nektek megy ez.

Úgy döntöttem, hogy ez az előző bekezdésben szereplő jóéjszakát téma tetszik nekem, búcsúzónak jó is lesz, habár körülbelül fogalmam sincs, hogy mikor olvassátok a levrovot, de tételezzük fel, hogy tökmindegy. Meg most úgy alakult, hogy időben eszembe jutott (khmm, izé...), hogy időben abba kell hagynom, mert ha mindig fullra írom a levrovot, akkor a Törd. és a Korr. nem tud önmegvalósulni, és az rettenetes lenne. Szóval puszipá, csók, ilyesmik. :)

Brazil

TÖRD. TASK.

Ne írj ilyen nagy címeket, mert rondán néz ki Te idiótapedofilállat. a törd.

John Woo lehetetlen küldetése

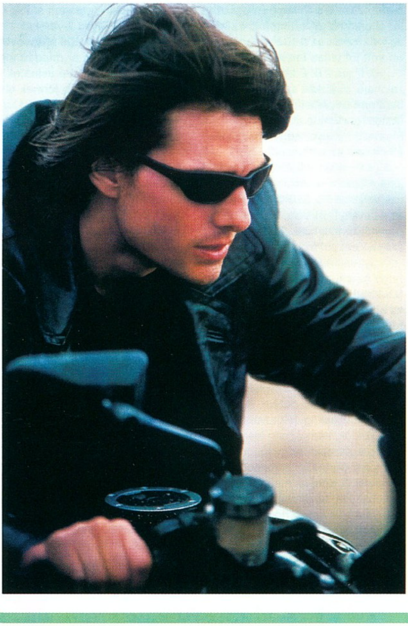
MISSION IMPOSSIBLE 2

Rendező: John Woo, Főbb szerepekben: Tom Cruise, Anthony Hopkins és Ving Rhames
Zenéjét szerezte: Hans Zimmer
Magyarországon forgalomba hozza a UIP Dunafilm

1993-ban Hollywood egykori Brad Pittje, Tom Cruise gondolt egyet, és Paula Wagnerrel megalapította a Cruise/Wagner produkciós céget. Cruise ekkor már túl volt élete első Oscar és Golden Globe jelölésén (Született július 4-én), aminek fényében nem engedhette meg, hogy újdonsült cége szakmai és bevételi szempontokból sikertelen alkotással rukkoljon elő. Az első vállalkozásuk a bemutatást követő első hétvégén bevételeit tekintve átlépte a bűvös 100 millió dolláros álomhatárt hatalmas hasznot hozva a produkciós irodának. Mindemellett az sem mellékes, hogy a mű megszületésével a valaha szebb napokat megélt Brian de Palma (a film rendezője) ismét régi fényében ragyoghatott. Gondolom, sokan rájöttek, hogy a fent leírt gondolatok a Mission Impossible című klasszikus krimisorozat moziváltozatáról íródtak.

A MI első részének sikereit a készítők természetesen nem hagyhatták kiaknázatlanul, s a rajongók nagy örömére nekiláttak a második epizód forgatásának azzal az "apró" különbséggel, hogy a rendezői székbe ezúttal nem a hátborzongató thrillereiről híres de Palmát, hanem Hong Kong fenegyerekét, az akciófilmek koronázatlan császárát, John Woo-t ültették. A nem mindennapi információ persze hamar kiszivárgott a stúdió berkeiből, minek következtében a filmmel szembeni elvárások egy szemvillanás alatt 180 fokos fordulatot vettek.

John Woo, a legenda, sok híres és hírhedt rendező példaképe (Martin Scorsese, Quentin Tarantino, vagy a Mátrix alkotói, a Watchowsky testvérek), akinek filmjeit lehet szeretni, lehet nem szeretni, de nem lehet nem észre venni. Keresztény szimbólumai, lassításai, és az utolsó másodpercekig megkoreografált jelenetei az akciófilmek mérföldköveit jelentik, s talán éppen ezért furcsa, hogy az akcióorgiáiról elhíresült mester most "kémhistória" rendezésébe fogott. A kétkedő találgatásoknak azonban vége, ugyanis 2000. májusában Amerikában bemutatják a Mission Impossible 2. részét (nálunk a UIP Dunafilm a vártnál hamarabb, júniusban tűzi műsorra), s hogy mit várhatunk, azt a két mozielőzetes alapján azonnal eldönthetjük. Woo szakítva a sorozat hagyományaival őrületes sebességre kapcsolt, és megreformálta a Mission Impossible mítoszát.



A nagy nevek ellenére a MI2 forgatása nem úgy zajlott, mint ahogy azt a Paramount Studio elvárta. Cruise kihajította az előző rész forgatókönyvíróját, majd a szöveg megírásával azt a Robert Towne-t bízta meg, akinek Whitout Limits (nálunk még nem mutatták be a mozikban) című filmje komoly szakmai elismerést aratott. Az íróváltást követően az egész stábot átköltöztették Ausztráliába, ahol John Woo képtelen volt egyetlen olyan utcát találni, amely megfelelt volna igényeinek, és ahol leforgathatta volna filmje csúcspontjának számító autós üldözési jelenetét. Az így bekövetkezett csúszások következtében Thandie Newton a Charlie angyalai, míg Dougray Scott az X-Man the Movie szerepajánlatainak volt kénytelen búcsút mondani. Miután minden a feje tetejére állt, Woo úgy döntött, hogy veszi a sátorfáját, és otthagyja az egész stábot, de Cruise bíztatására végül maradt, és befejezte a filmet. Szerencsére a Mission Impossible 2 mesterkópiáján mindebből semmit sem tapasztalhatunk meg, mivel Woo és a stáb többi tagja tökéletes munkát végzett, és amikor Hans Zimmer zenéjével feltette az i-re a pontot, a kritikusok egyszerűen nem tértek magukhoz.

Hollywood rosszakaróinak szerencsére ismét nem lett igazuk, és a nézők májusban azt kapják, amit Woo-tól elvárnak. Sok-sok lassított felvételt, precízen megkoreografált akciójelenetet, őrületes tempót és persze galambokat, amelyek nélkül a mester filmjei nem léteznének.

A Paramount Pictures a MI 2-vel kapcsolatosan nagyszabású játékot indított. A MI 2 honlapján (www.missionimpossible.com) minden rajongót szeretettel és értékes díjakkal várnak. A játékhoz sok szerencsét kívánok, találkozunk júniusban a mozikban.

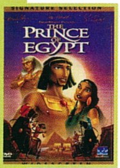
Sasa

DVD

EGYIPTOM HERCEGE (THE PRINCE OF EGYPT)

Rendezte: Brenda Chapman, Steve Hickner, Simon Wells • A főbb szerepekben: Rajzfilmhősök
DVD tulajdonságok: Hang: angol, Dolby Digital 5.1 • Kép: 16:9 (1.85:1) • Felirat: angol (halláskárosultaknak)

A DreamWorks S.K.G. gondozásában megjelent Egyiptom hercege szakított a Disney cuki figuráival, tücskeivel, sárkányaival, s csak a történetre és a rajzfilm minél nívósabb kivitelezésére törekedve igazi mesterművet alkotott. Kivitelezését tekintve minden eddigi rajzfilmet felülmúl, tartalmi szempontból a Biblia egyik részletét, pontosabban Mózes és az Egyiptomban szenvedő zsidó nép históriáját dolgozza fel. A rajzfilmek szerkezetének szűk 90 perces időtartamát azonban túllépték, és még így sem jutott elegendő idő a történet teljes kibontásához. Mégis úgy érzem, a lehető legjobban bántak a kockákkal, s szinte mindent tudtunkra adtak, amire szükségünk van ahhoz, hogy megértsük mindazt, amiről a Biblia eme fejezetei szólnak. A DreamWorks megpróbálta a lehetetlent, hiszen míg a Disney minden korosztály számára élvezhető rajzfilmeket készít, addig az Egyiptom hercege csak az idősebbeket veszi célba. A mű mégis sikeres lett csakúgy, mint a DVD változta, amely extrák tekintetében is maga mögé utasította konkurenciáit. A lemezen megtalálható az Így készült az Egyiptom hercege, rendezői filmográfiák, mozi bemutatók, rövidfilm az animációk készítéséről, technikai effektekről, szinkronról, továbbá a rendezők audió kommentárja.



Ha lenne „a hónap DVD-je" cím, akkor azt most ez a korong kapná, teljesen megérdemelten.

Sasa

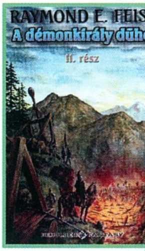
KÖNYV

RAYMOND E. FEIST: A DÉMONKIRÁLY DÜHE II.

Kiadó: Beholder Kft. (2000) www.beholder.hu
Fordító: Radnóti Alíz

A háború elkezdődött, és én már hetek óta arra vártam, hogy végre megtudjam, hogyan is lesz tovább. Eljött hát a pillanat, amikor hosszú évek készülődései után összecsapnak a távoli Novindus zsoldoscsapatai a királyság seregeivel. Kiderül mennyire sikerült felkészülni a támadásra, melynek igazi célját csak kevesen ismerik. Hiszen a titkot – melytől akár a világ sorsa is függhet – Sethanon mélye rejti.

Rajtaütések váltogatják egymást hatalmas seregek viaskodásával, miközben az előző részekből megismert hőseink ott igyekeznek helytállni, ahová sorsuk szólítja őket. Sajnos nem mindenki éli túl a háborút, de ettől még életszerűbbé válik az egész.



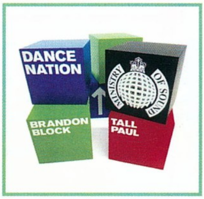
Feist most sem hibázott, méltó folytatás került ki a kezéből, nem véletlenül tartják az egyik legjobb fantasy írónak. Külön öröm számomra, hogy kedvenc szereplőm, Erik az események középpontjába kerül. Nem szabad kihagyni a könyvet.

– Blackshine –

CD

DANCE NATION 7.

A hazánkban is jól ismert válogatás neve megtévesztő lehet, sőt a booklet nyitó mondata is, ugyanis, amit az angolok dancefloor címszó alatt definiálnak (ami náluk egyenlő a funk-house-zal, discóval, populárisabb trance-szel), nagyon különbözik a hazai szenny, kintről lopott, tucü-tucü kontár munkáktól (lásd Kerozin, V-Tech és társai). A mixeket - csakúgy mint az előző rész esetében - a MOS két új, ígéretes tehetségére, Brandon Blockra és a keményebb zenéiről ismert Tall Paulra bízták. A dalok most is, mint mindig előre mutatnak, azaz nagyon sok itthon még ismeretlen slágerrel ismerkedhetünk meg (szívesen kitérnék egy-két gyönyörre, de sajnos erre itt már nincs hely, talán majd a neten). A Ministry Of Sound zászlaja most is büszkén loboghat, ismét maradandót alkottak. Sőt, most még internetes extrákhoz is hozzá lehet jutni a MOS-on keresztül...
www.ministryofsound.com
(A borítót különben teljesen egyedi technikával nyomták, érdemes azt is megkukkszizni.)

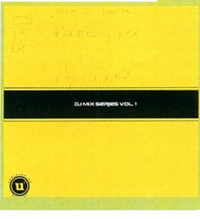


Szabó Dani (freeboy)
freeboy.pcguru@freemail.hu

CD

CLARK PUMPIN' MIX

Az úgynevezett nagy múlttal rendelkező DJ-k közül már csak Clark maradt adósa a magyar clubber közönségnek mix albummal. Az egykori Speed rezidens DJ hozza a saját vonalát, szinte végig pumpálós (pumpin') house-okat nyomat, csak a legvégén csap oda néhány könnyedebb techno zúzóval (a megszokottól eltérően nincs semmilyen lágy trance-es zárás...). Csak néhány a „fellépők" közül: Eddie Amador, Onephatdeeva, Tim J., Eric Powell, Azzido Da Bass, Chily Hifly stb.

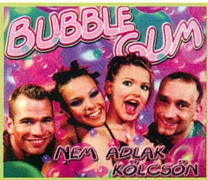


Szabó Dani (freeboy)
freeboy.pcguru@freemail.hu

CD

BUBBLE GUM NEM ADLAK KÖLCSÖN (KISLEMEZ)

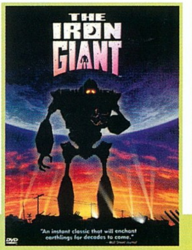
A hazai zenei paletta nemrég új dancefloor csapattal színesedett. A Rágógumi két fiatal lányt és két srácot takar, akik pozitív energiát sugároznak. Első slágerük hat formában található meg a maxin, amelyek érdekessége a karaoke (ének nélküli) és a prototype boogie névre keresztelt, electrós hangzással próbálkozó változat. A slágergyanús Nem Adlak Kölcsön (hasonlít a Vengaboys Kisséhez) című daluk előfutára a hamarosan megjelenő, 13 dalt tartalmazó debütáló albumuknak.



Szabó Dani (freeboy)

THE IRON GIANT

Rendezte: Bred Bird • A főbb szerepekben: Rajzfilmhősök
DVD tulajdonságok:
Hang: angol, Dolby Digital 5.1 • Kép: 16:9 (1.85:1) és 4:3 Tv formátum • Felirat: angol (halláskárosultaknak)



A Warner Brothers első egész estét betöltő rajzfilmje kisebb csodát hajtott végre, amikor a 2000-ben rendezett rajzfilmfesztiválon minden díjat elhappolt a Disney Studio Tarzanja elől. Pontosabban csak majdnem mindet, mivel a legjobb betétdal kategóriában a Tarzan diadalmaskodott. Könnyű győzelme volt ez a Disney-nek, mivel a Warner történelmet írva egyetlen egy betétdalt sem írt az Iron Gianthez. A rajzfilm története egy kisfiú és a földre érkezett hatalmas robot barátságát mutatja be úgy, ahogy azt animációs filmben még nem láttunk. Extrák tekintetében a film kiadója szakítva hagyományaival „elhalmozta" a korongot. A szokásos mozibemutató mellett megtekinthetjük az „így készült az Iron Giant" című filmet is. Mindent összegezve igazi DVD csemegével van dolgunk, amely kicsiket és nagyokat egyaránt szórakoztató kirándulásra invitál a klasszikus animációk világába.

Sasa

DVD

AQUA: AQUARIUS

Hosszabb, másfél éves hallgatás után az elmúlt évek egyik nagy siker zenekara, az Aqua visszatért bizonyítva, hogy nem egy lemezes banda voltak. A stílust komolyabbra vették (eltűntek a Barbiegirlök és a Candymanek), persze azért továbbra is az ultrakönnyű popnál maradtak, ill. megpróbálkoztak jó néhány „örökzöld" sláger feldolgozásával is. De ami PC Guru szempontjából a leglényegesebb, hogy a lemez Enhanced CD, azaz a 47 perc zenén felül (ami önmagában elég kevés lenne :-(szépen kivitelezett multimédiás progit is tartalmaz, amelyben infókat olvashatunk, képeket nézegethetünk, kvízt oldogathatunk, és ha nagyon megtetszene, felrakhatjuk az Aqua Windows Theme-et is a gépünkre, sőt, még ha mindig unatkoznánk, akkor az egyszerű lövöldözős játékkal is próbálkozhatunk. Ezek után a nyitott a kérdés: képes lesz-e az Aqua felülmúlni eddigi sikereit, és túlszárnyalni előző albumuk, az Aquarium 23 milliós eladott példányszámát? www.aqua.dk, www.aqua.fanglobe.com

Szabó Dani (freeboy)

CD

VENGABOYS - THE PLATINUM ALBUM

Venga babáék biztosra mennek, már új albumuk címével előremutatnak a jövőbeni remélt sikerekre, hogy a lemez platina lesz. Az első meglepetést a papírtokos (hazai megjelenéssel egy időben kijövő) promo cd okozta :-(, a következőt pedig, hogy azt megfordítva felfedeztem, hogy tíz szám van a kartonra nyomva, sanda gyanúm támadt, amit a discman kijelzője hamarosan vissza is igazolt, nos kérem szépen: 39 perc tömény zenét „préseltek" a korongra. A stílus nem sokat változott, továbbra is a dallamon és a jó kedven van a hangsúly. A promo cd-ről sajnos lemaradt egy-két extra (amelyek a boltokban kaphatón természetesen rajta vannak) pl.: videók, Windows Theme stb. Az ismert klipeken túl (Kiss, Shalala Lala) még a 24 In My 911 is, ill. a Skinnydippin' is közönségsikerre számíthat, míg klubba járók kegyeiért a 48 Hours és az Opus 3 In D# indulhat. www.vengaboys.com

Szabó Dani (freeboy)

CD

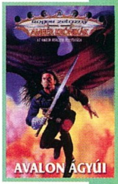
ROGER ZELAZNY: AVALON ÁGYÚI

Kiadó: Szukits Könyvkiadó (1999)
Fordító: Szántai Zsolt

Amber egyik trónörököse Corwin herceg – a regény főhőse. Mivel az uralkodó személye nem egyértelmű, hatalmi harc dúl a királyi családon belül. Corwin és Eric legutolsó csatáját az éppen hatalmon lévő fiú nyerte. Ifjú hercegünk viszont az életét kapta ajándékba, cserébe szeme világáért és szabadságáért. Királyi vérének hála azonban sebei begyógyultak, látása ismét a régi. Megszökött, és most az Árnyékvilágot járja, hogy fegyvereket és embereket szerezzen bosszúja beteljesítéséhez. Van, ahol örömmel fogadják, van ahol gyűlölettel néznek rá. Útja során jut el a Földre is, ahol – hosszú élete alatt – már járt egyszer. Ideje véges, hiszen a világok közötti átjárás egyre veszélyesebb. Egy régi átoknak "köszönhetően" egyre több helyen látja a káosz jelenlétét, és persze fogalma sincs róla, hogy mi készül.

A szerző egy meglehetősen sajátos, teljesen egyedi világot álmodott meg. Kíváncsi vagyok, lesz-e folytatás.

– Vanda –



KÖNYV

HAMPENBERG: THE DEBUT ALBUM

Van szerencsém bemutatni a Magyarországon eddig kevésbé ismert dán urat, Morten Hampenberget. Nagyon pörgős, populáris euro-trance muzsikákról van szó, méghozzá olyanokról, amelyek a mostanában divatos és előszeretettel használt hangszerekre és effektekre épülnek. Az anyag abszolút felveszi a versenyt német „kollegáival", ATB, Kai Tracid, Alice Deejay rajongóknak napi „infúzióként" ajánlott! Csúcspontok: Waterworld (sirályhangokkal megerősítve), I Need You, Desert Island, Mystica, Pressure. www.hampenberg.com

Szabó Dani (freeboy)

CD

DVD

KARÁCSONYI LIDÉRCNYOMÁS (THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS)

Rendezte: Henry Selick • A főbb szerepekben: Bábfilmhősök
DVD tulajdonságok:
Hang: angol, francia, olasz (Dolby Digital 5.1) • Kép: 16:9 (1.66:1)
Felirat: angol (halláskárosultaknak), francia, német, portugál

Tim Burton megálmodta, Henry Selick pedig filmre vitte minden idők legjobb Stop-Motion technikával (amikor minden egyes animációs fázist fényképezőgéppel felvesznek, majd a gyurmafigura elmozdítását követően újra fényképeznek) felvett zenés bábfilmjét. Az időigényes rémhistória közel egy éven keresztül készült, mire elnyerte végleges formáját, és hozta újra divatba a már-már feledésbe merült műfajt. A karácsonyi lidércnyomás mese, se több se kevesebb, megvalósítását tekintve pedig jóval több annál, amit a bábfilmektől elvárhatunk (szerencsére ez látszik is a vásznon).

Nekünk, nézőknek nem maradt más dolgunk, mint végignézni ezt a különös karácsonyi történetet. Azt hiszem, senki nem fog benne csalódni.

Extrák tekintetében a Touchstone Pictures hozta a formáját, azaz semmi különleges nem került a korongra a gyűjtők nagy-nagy sajnálatára.

Sasa

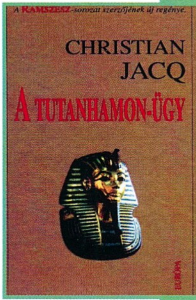
KÖNYV

CHRISTIAN JACQ: A TUTANHAMON-ÜGY

Kiadó: Európa Könyvkiadó (1999)
Fordító: Nagy Péter

A francia íróról annyit feltétlenül tudni kell, hógy avatott értője Egyiptom történelmének. Ebben a regényében pedig arról tesz bizonyságot, hogy nem csupán az ősi múlt izgalmas eseményeiben jártas, hanem századunk egyik legizgalmasabb régészeti felfedezésének is alapos ismerője.

Tutanhamon sírja és Howard Carter neve a húszas években együtt szerepelt a világsajtó címlapjain. A könyvből megtudhatjuk hogyan sikerült az iskolázatlan régésznek megtalálnia az uralkodó nyughelyét. Elszántsága átsegítette azokon a nehézségeken, amiket részben saját maga okozott megalkuvás-képtelenségével. Mire elkezdhette a sír feltárását 1925-ben, már sikerült magára haragítania a világsajtót és az egyiptomi kormányt.



Jacq nem csupán egy életrajzi regényt ad a kezünkbe, hanem egy mozgalmas korrajzot is. Megsejthetünk valamit Egyiptom varázsából, amivel egyetlen nő sem képes versenyezni – legalábbis Carter életében.

– Blackshine –

CD

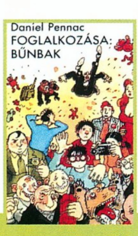
IN DA HOUSE 7.

Nem múlik el évszak In Da House nélkül, Juniorék szigorúan diktálják az ütemet válogatás fronton, máris itt van 2000 első In Da House-a, telis-tele – a megszokottnál is több - funky-house-zal, na meg néhány euro-trance nótával. A nyitás joga nem másé, mint az embernek sem kicsi, olasz Mario Piué (segédlet by Mauro Picotto), aki a hazánkban is sikeres keményebb vállfajú Communicationnel támad (tudod, amelyikben mobiltelcsik zagyválnak: csörögnek, gerjednek, sokkolják a hallgatót), hasonlóan döngölős darab még a korongon az Azzido Da Bass-féle Dooms Night is, aztán következik a hangulatot oldó, szintén olasz New Vision az előzőeknél sokkal barátságosabb discójával, a nagyon meleg Just Me And U-val (a lemez legjobb dala), aztán hallható még természetesen a King Of My Castle-lel elhíresült Wamdue Project második single-je, az előbbinél jóval mérsékeltebb sikert elérő You Are The Reason (egyébként a dal általam hallott legjobb változatát rakták fel), megemlíteném még a Love Station híres-híres Teardropsának legújabb remixét, ill. a Bini & Martini duó Happiness című discóeposzát is. Nagyon nagy sikerre számíthat a pörgős brit RMN Project feat. Adeva Working Hardja, ill. DJ Jurgen (ki gondolná, hogy német :-) Higher & Highere, amely sikeresen használja a Better Of Alone sample-jét (egyesek szerint ő áll az Alice Deejay project hátterében). Szóval lehetne még mazsolázni, csak akkor nem marad hely a többi lemeznek.

Szabó Dani (freeboy)

DANIEL PENNAC: FOGLALKOZÁSA: BŰNBAK

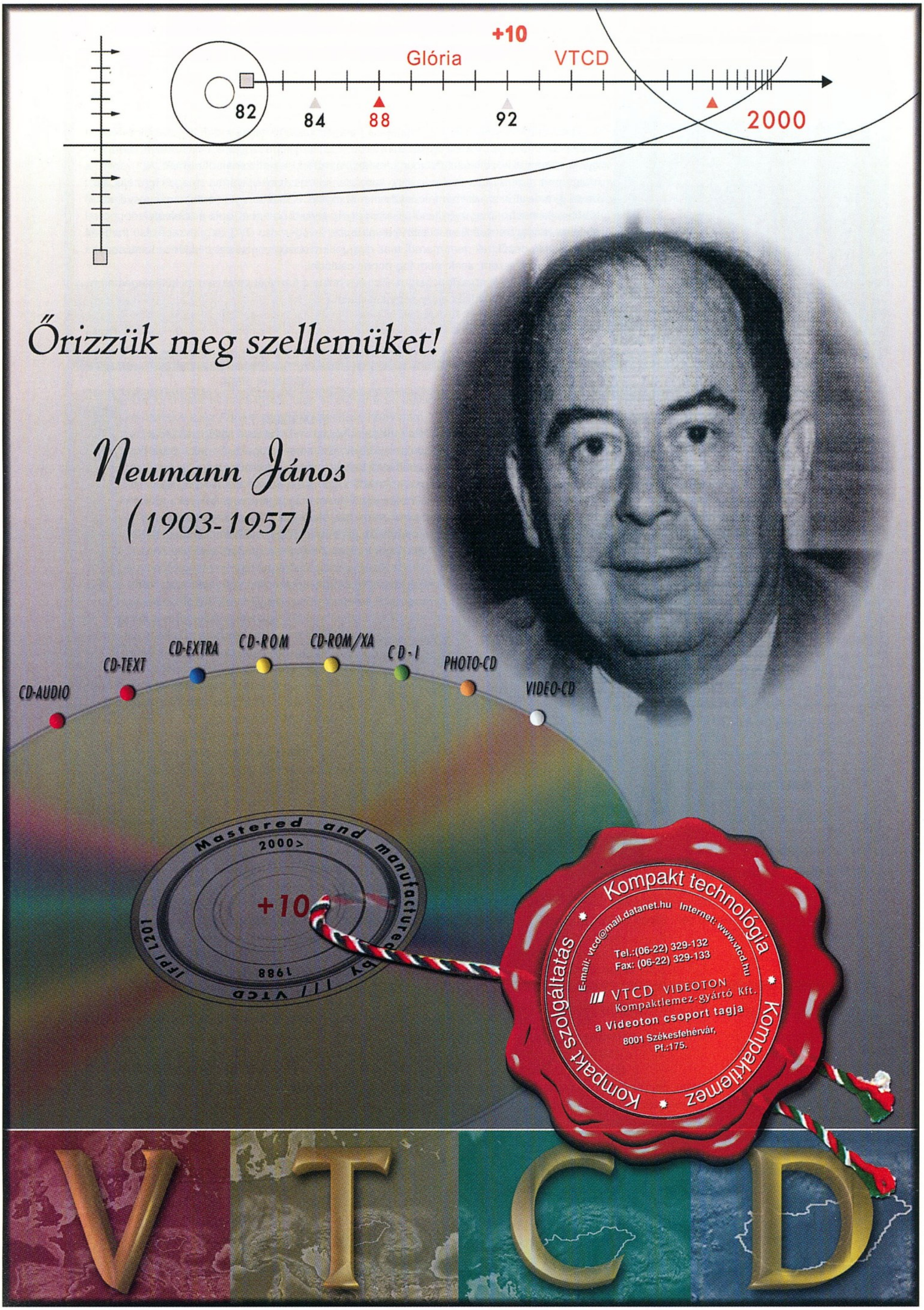
Kiadó: Ciceró Kiadó Kft. (1999)
Fordító: Till Katalin



Szokatlan cím, szokatlan sztori. És mindezt egy francia származású férfi – eredeti foglalkozását tekintve irodalomtanár – követte el. A főszereplő, Benjamin, hivatásos "bűnbak" egy áruházban. Amikor éppen nem a kereskedelem bűneit vállalja magára, akkor megpróbálja összetartani kisebb testvéreiből álló családját. A cselekmény középpontjában egy váratlan fordulatokkal megfűszerezett bűnügy áll, aminek egyetlen gyanúsítottja maga Ben. Ezt a balhét azonban nem szándékozik magára vállalni, ezért akcióba lép a család apraja-nagyja. A figurák teljesen eredetiek, a velük megtörténő események gyakran már szinte a börleszk határait súrolják, mégis nagyon életszerűek. Bevallom őszintén, az első néhány oldal után még nem igazán értettem, mit is akar kihozni a történetből a szerző. Aztán ahogy haladtam előre, a szemem láttára bontakozott ki ez a lebilincselő regény.

Yoda

KÖNYV


+10
Glória
VTCD
82
84
88
92
2000
Őrizzük meg szellemüket!
Neumann János
(1903-1957)
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI L201
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
VTCD

KÖNYV

ÁRTATLAN HAZUGSÁGOK

Playboy – Válogatás 40 év legjobb novelláiból

Előre látom, hogy a mit sem sejtő PC GURU olvasó retinája 2 milliméterrel megnagyobbodik a Playboy szó olvasására, egy-két leírhatatlan gondolat pedig átsuhan az agyak legtitkosabb tekervényein. El kell azonban keserítenem mindenkit, aki huncutságokra vágyik, ez a könyv ugyan a Playboynak köszönheti létrejöttét, azonban vajmi kevés köze van ahhoz a lealacsonyított havi laphoz, melyet csámcsogni vágyó férfiemberek emelnek le rövid ismerkedés erejéig valamely önkiszolgáló hírlapáruda polcáról. A címben említett novellákat nagyon komolyan kell vennünk, hiszen nem kisebb nevek, mint Joseph Heller, vagy éppenséggel John Updike jegyzik, hogy csak kiragadjak 2 nevet az alkotók hetes fogatából. A magyar olvasó igazi csemegékhez juthat a könyv által, hiszen a kiadó tengernyi színvonalas írásból választotta ki a legjobbnak ítélt műveket, melyek mindegyike a szépirodalmi műfajba tartozik. Meglepetések is akadnak szép számmal, hiszen ki gondolta volna, hogy ilyen módon találkozhatunk mondjuk a 22-es csapdájának kimaradt közjátékával. Egyszóval a könyv tökéletesen modellezi azt, hogy az olvasó mit is találhat akár most is, ha belelapoz, az azóta magyarul is megjelenő havi lapba. Nagyon sok ismerősön (köztük magam is) ezekért az írásokért vesszük meg a lapot (és ezt a könyvet is), és bármennyire furcsa is, a ledér hölgyek jelenléte nagyon sok esetben csak másodrendű szempont a színvonalas írások mellett.

Bear™

CD

BULI VAN 3.

A Buli Van előző része '95. márciusában jött ki, a design igen, a koncepció nem változott: olyan gyűjtő válogatást kreáltak, amelyik (nagyrészt) az elmúlt évtized zenéit tartalmazza, éppen ezért főként a 20 év felettiekhez szól. Így kerülhettek fel olyan zenék, mint Cher Shoop, Shoop Songja, a funky klasszikus Get Down On It a Kool & The Gangtől, a Cardigans Lovefoolja, az Extreme More Than Wordse, Sam Brown Stopja, vagy a lemez egyetlen techno-klasszikusa, a Das Boot (már mint az eredeti, nem a 2001 remix), és akkor még nem is szóltam az ős hip-hop Kurtis Blow féle The Breaksről. Valóban, ezek a zenék meghatározóan jellemzik a 90-es évek zenei kultúráját, jól esett őket újra hallani (igaz, a kereskedelmi – sőt még az állami - rádiók is még mindig nap mint nap játsszák őket).

DVD

ROD STEWART

Storyteller 1984-1991
Warner Music – 1991 – Stereo – Pal 4:3 – régió 2-3-4-5-6

Rod Stewart nem nevezhető igazán mai gyereknek, hiszen a loboncos hajú, középkorú énekes a 90-es évek második felében kápráztatta el a nagyérdeműt. Életműve azonban mindenképpen figyelemre méltó, nagyon sajátos hangzású zenét produkált hosszú időn keresztül. Persze stílusi szempontjából az énekes hangszálai az akkoriban nagyon népszerű disco felé hajlottak, de ezt nem róhatjuk fel neki semmiképpen. Az album alapjait a kiadó 1991-ben készítette el, tehát a válogatás nem mai. Ez meg is látszik a korongon, hiszen sztereófelvételről van szó, és extraként mindössze a Warner által favorizált dalszövegek foglalnak el némi helyet a DVD kimerítetlen tárkapacitásából. Essen némi szó a dalokról is, melyek értelemszerűen a legjobbnak ítélt alkotások a címben szereplő időszakban. Nem vagyok túl nagy Rod Stewart rajongó, de egy-két kivétellel mindegyik számot ismertem, így valószínűleg jól sikerült összeállításról van szó (tipikusan a kedvenc számom nem szerepelt a korongon). A 12 dalból álló válogatás kellemes töltő zenét szolgáltathat a nagy nevek és albumok közti szünetben, így mindenkinek tudom ajánlani.

Bear™

KÖNYV

R. A. SALVATORE: MENEDÉK

Kiadó: Szukits Könyvkiadó (2000)
Fordító: Hoppán Eszter

Másodszor is megjelent Drizzt Do'Urden kalandjainak harmadik része – amit eredetileg negyedikként írt meg Salvatore. Tekintettel arra, hogy a hat évvel ezelőtt kiadott regényt már csak borsos áron lehetett beszerezni, csak üdvözölni tudom a Kiadó tevékenységét. (Állítólag a Dragonlance trilógiát is kiadják újra!)

Visszatérve Drizzt kalandjaira. A Száműzött ugye ott fejeződött be, hogy a renegát éjtünde maga mögött hagyja múltját, és Mélysötétből kilépve megpillantja a napfelkeltét.

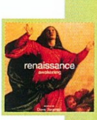
A folytatásban megpróbál életben maradni ebben a számára teljesen ismeretlen világban. A felszínen élők előítéleteivel (és egyéb gyarlóságaival) szembesülve azonban rádöbben, hogy itt sem találhatja meg az olyannyira áhított békét, menedéket. De vajon igazából mi elől is menekül?

Hit, barátság, megértés. Ezek hiányoznak neki a leginkább, ezeket keresi útja során. Vajon mennyi esélye van rá, hogy valamelyiket is megtalálja?

– Blackshine –

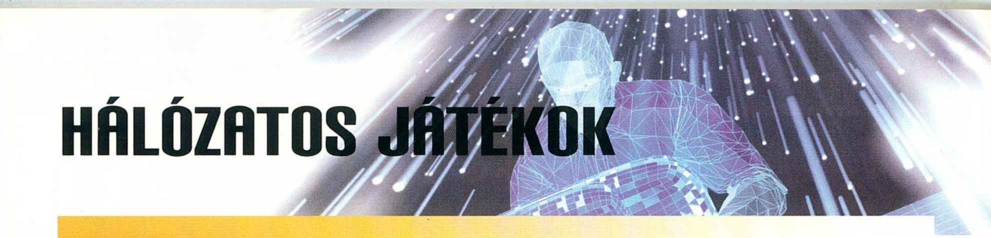
CD

RENAISSANCE AWAKENING



Minden '92. márciusában kezdődött Mansfieldben, ugyanis a mára már méltán „szótári címszóként" jegyzett Renaissance ekkor nyitott meg, azóta sok minden megváltozott, mára már az egész világot behálózza, jelen van mindenütt, legyen az Tokió, vagy akár Vancouver. A Renaissance hű maradt nevéhez, garancia az igényes, kultúrált szórakozás biztosítására (a jó zenéken kívül turnéikra sajátos díszleteket és kellékeket is magukkal visznek). Mostani válogatásuk is roppant színvonalasra sikeredett, már a csomagolás is lenyűgözi az emberi szemet: a kartondobozon, a bookleten, a cd tasakokon (egyszóval mindenütt) Rafaello gyönyörű festményei díszelegnek, és akkor a hangzóanyagokról még nem is beszéltem, igényesség felsőfokon. A mixek készítője, Dave Seaman (Global Underground/Buenos Aires mix) most sem hazudtolta meg önmagát: az első korongra trance és deep house zenéket, míg a másodikra progresszív dalokat válogatott/kevert össze.

Szabó Dani (freeboy)



HÁLÓZATOS JÁTÉKOK

Quake III Arena: Fortress

Hogy hogyan kezdődött? Vajon melyik volt az első olyan játék, amely rohamos mértékkel elszaporította az internetes szórakozás lehetőségét? Nem is kell olyan messzire menni a válaszért, a dátum ugyanis 1996, a programot pedig Quake-nek hívták. Szerverek ezrei nyújtották – és nyújtják most is - többszázezer játékos számára a kikapcsolódást, így szép lassan mindenki rájött, hogy mennyire boldogító is az, hogy hús vér emberek ellen harcolhatunk, s győzelmet keresünk a mindennapos sikerélmény reményében. Csendes, mégis irdatlan tempót diktáló kibontakozás volt ez, amelyből egyetlen fejlesztő cég sem akart kimaradni. Ezért hát lassan minden szoftver alapkövetelményévé vált, hogy az elavult IPX protokollt lecseréljék TCP/IP-re, amely utat nyitott a végtelenbe és tovább...

A Quake III Arenát biztosra veszem, hogy nem kell bemutatni egyikőtöknek sem. Olyan gyöngyszem, amelyik minden vele eltöltött perc után jelesre vizsgázik: minél többet kóstolgatjuk, annál jobban ízlik. Gyors, rengeteg ügyességet igénylő program, elvakult hívei – igen, mi is közéjük tartozunk – mindent félresöpörve hisznek egyeduralmában. A Q3-at - mint azt mindannyian tudjuk – a többjátékos lehetőségre hegyezték ki. Már a kezdetektől úgy fejlesztették, hogy helyi hálózatban, vagy akár interneten játszva mindenki számára a legjobb szórakozást nyújtsa. De valójában nem volt több, mint alap, amelyre építkezni lehetett, s a palota felépítőinek pedig minket, játékosokat szántak. Sokan azonnal bele is vágtak az örömteli munkába, és elkezdték ontani magukból a jobbnál jobb kiegészítőiket. A MOD-ok készültek is szépen sorban, és most, lassan egy év elteltével megjelent az első olyan „emelet", amelyre mindannyian büszkék lehetünk. A Q3 Fortress.

A Fortress végül is nem más, mint ingyenesen letölthető MOD (modification), azaz kiegészítő. Megváltoztatja az eredeti játékot, új szabályokat, karaktereket és pályákat telepít. A szabályok majdhogynem megegyeznek a Q3-hoz mellékelt CTF-ével (Capture the Flag): a cél az ellenséges csapat bázisán lévő zászló megkaparintása és eljuttatása saját központunk szívébe. Valószínűleg erről már sokan hallottatok, közismert játék, amelyet ajánlatos legalább kétszer négy fős csapatokban játszani. A Q3 Fortress igazi különlegessége ott mutatkozik meg, hogy minden újjáéledésünk előtt kiválaszthatunk egy számunkra szimpatikus karaktert, akivel bázisunk védelmét, vagy támadó erejét biztosíthatjuk. Ezeket a szereplőket úgy alakították ki, hogy mindenki megtalálhassa az egyéniségéhez legjobban illőt. Van közöttük lángszórós, mesterlövész, szanitéc, illetve ezeken kívül még hat egyéb - azaz összesen kilenc -, akik mind más tulajdonsággal rendelkeznek, kezdve a sebességüktől a páncélzatukig.

Nos, ehhez a kiegészítőhöz szeretnék most egy kis hangulatot teremteni, remélem, sikerülni fog. Ha Téged is érdekel, akkor csak kukkants bele a CD melléklet Quake rovatába, és telepítsd fel a Q3F április elsejei béta verzióját. Ígérjük, nem fogsz csalatkozni...

RECON – FELDERÍTŐ

A leggyorsabb karakter mind közül, ezért is ő a legalkalmasabb az ellenséges zászló megkaparintására. Sajnos nem igazán mondható el róla, hogy bírja a strapát, pár pontos lövés könnyen a halálához vezethet. Ettől függetlenül hasznos tagja lehet a csapatnak, ha társai megfelelő fedezéket nyújtanak számára.

Különleges felszerelése: radar, amely segítségével megállapíthatja az ellenség hollétét

SOLDIER – KATONA

A katonák nem csupán egyszerű, átlagos teljesítményű harcosok, közepes páncélzatuk és erős tűzerejük halálos veszedelmet jelentenek mindenki számára.

Különleges felszerelése: rakétavető

PARAMEDIC – SZANITÉC

Ő számomra a második legkedvesebb karakter. Nem csupán orvos, aki gyógyítást és páncélt adhat társainak, hanem csendes pusztító, aki halálos vírust fecskendez be minden ellenséges színben szereplő vetélytársának. Aki őt választja, biztos lehet benne, hogy nem fog unatkozni.

Különleges felszerelése: vírus-fecskendő

MINIGUNNER – NEHÉZGÉPÁGYÚS

A Minigunner – vagy más néven Heavy-Weapon Guy - a legnagyobb pusztító mind közül. Nagyon lassú, roppant erős és felettébb strapabíró. Ezen kívül hatalmas tűzerővel van megáldva, így aki forgócsövű gépágyúja elé kerül, akár már kezdheti is keresgélni saját testét. Persze

nem ő lesz az, aki elrohan a zászlóért, s közben kisebzi mellét a szél, de védelmi célokra a legmegfelelőbb választás.

Különleges felszerelése: forgócsöves gépágyú

GRANADIER – PUSZTÍTÓ

A demolition man visszatért! Új név, új személyazonosság, de a belső tulajdonságait megőrizte, így megmaradt a jó öreg robbangató szakmánál. Rengeteg kellemetlen meglepetéssel szolgálhat mindenki számára, ugyanis csak ő képes HE – vagyis nagy robbanóerejű – tölteteket elhelyezni a térkép bármely pontjára. Nagyon alattomos módszerei ellenére kedvelem a kis gazfickót.

Különleges felszerelése: HE töltetek

AGENT – ÜGYNÖK

Hivatalos átváltozó művész, aki könnyen megtévesztheti azokat, akik nem figyelnek csapattársaikra. Ha kedve úgy tartja, változtathat színén (vörös vagy kék) és osztályán, így egyszerűen belopakodhat az ellenséges bázisba. Különleges

tulajdonsága is roppant egyedi, ugyanis képes álló helyzetben maradva – majdhogynem teljesen - láthatatlanná válni. Ha többre értékeled az okos taktikázást, mint az agyatlan lövöldözést, akkor jobb lesz, ha őt választod.

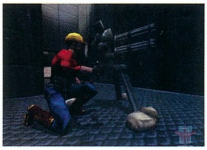
Különleges felszerelése: bénító puska

FLAMETROOPER – LÁNGSZÓRÓS

A legkegyetlenebb játékos, aki lassú kínhalállal bünteti mindazokat, akik szerencsétlenségükre lángszórója elé tévednek. Személy szerint én nem kedvelem, de meg kell hagyni, nagyobb létszámú csatákban (pl. 6-6 fő) rendesen felforrósíthatja a hangulatot. Természetesen, ha lángoló áldozata vízbe ugrik, megmenekülhet a harmadfokú égéstől.

Különleges felszerelése: napalmgránátok

ENGINEER – MÉRNÖK



A mérnök minden bizonnyal a legérdekesebb kaszt mind közül. Nem csupán nekem vált rövid idő alatt kedvencemmé, de sokak szerint a jó szerelő még a meccs kimenetelét is eldöntheti. Ha elegendő „fém" áll rendelkezésére, automata gépágyút és muníció-utántöltőt állíthat fel a pálya bármely pontjára, amelyekkel - folyamatos karbantartás mellett - nagyszerű támogatást nyújthat társai számára. Csakis a megfelelő lőszerutánpótlással és precíz javítással – gépágyú esetében fejlesztéssel - kell foglalkoznia.

Különleges felszerelése: railgun

SNIPER – MESTERLÖVÉSZ

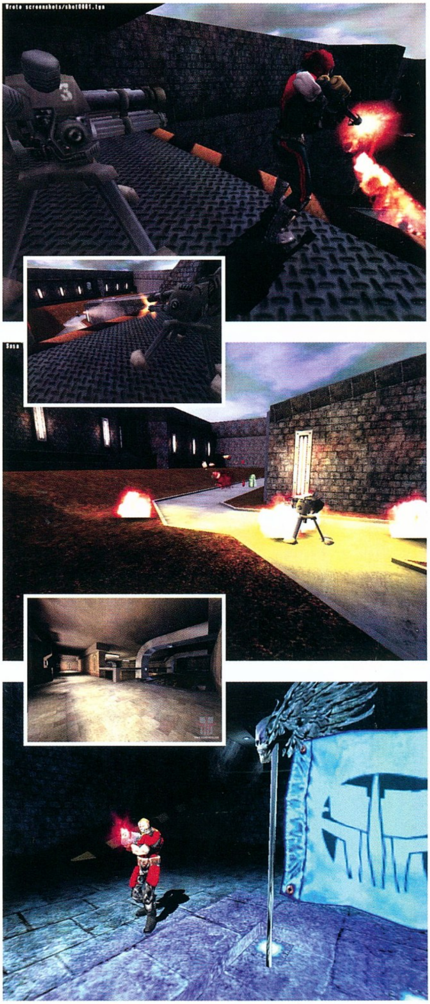
Többnyire védelmi feladatokat ellátó személy. Képes akár egyes-egyedül halálos veszedelmet

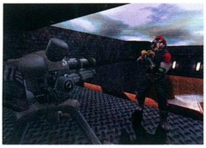
jelenteni mindenkire, aki a bázisát fenyegeti. Csendben meghúzódik a háttérben, és a megfelelő pillanatra várva szedegeti mit sem sejtő áldozatait. Szerencsére a Q3F-ben már több részre osztották a sebesülés figyelését, ezért ha, tegyük fel, sikerül találatot bevinnie a fejre, akár 200-as sebzést is okozhat. Ez pedig legtöbb esetben azonnal halálos...

Különleges felszerelése: mesterlövész puska

Chris

Ajánlott honlapok:
www.q3f.com
www.planetfortress.com





KÖVETKEZŐ SZÁM

SOLDIER OF FORTUNE

Az FPS-ek új nemzedéke (Quake 3, Unreal Tournament) mellett a fejlesztők szerencsére nem feledkeztek meg a klasszikus egyjátékos akciójátékokról sem. A Raven SOF-ja is ezt a stílust képviseli, méghozzá meglehetősen magas színvonalon. Nyugodtan ki merem jelenteni, hogy ez az utóbbi hónapok egyik legjobb „shootere". Igaz ugyan, hogy a ma már kissé elavultnak tűnő Quake 2 motort használja, de ettől még olyan grafikai megoldásokat láthatunk, melyek láttán még a legszőrösebb szívű kritikus is elégedetten csettint. A vér és a brutalitás ugyan kicsit túl sok benne, de nem is a fiatalabb korosztály számára készült.

GUNSHIP 2000

A Microprose már nagyon régóta ígéri nekünk ezt a szimulátort, mely végre megérkezett. Néhány évvel ezelőtt még elképzelhetetlennek tűnt, hogy a PC ilyen grafikát képes legyen megjeleníteni. Valami elképesztő részletességgel van dolgunk mind a helikoptereken, mind pedig a környező tájon. Szinte látjuk, amint a páncélosokra kilőtt lövedékek egy része lecsúszik a páncélzatról. Külön öröm, hogy nem kell érvényes repülővizsgával rendelkeznünk a felszálláshoz, a kocapilóták is könnyedén elboldogulnak a Gunship 2000 irányításával.

SHOGUN: TOTAL WAR

Ez a vadonatúj, 3D-s stratégia játék az ősi japán misztikus világába kalauzol el minket. Óriási hadseregek ütköznek meg egymással. A japán hadvezetés a középkor elején a meglehetősen egyszerű taktikai lépéseket kedvelte. Felállították egymással szembe a két hadsereget, aztán egymásnak eresztették a harcosokat. Az győzött, aki tovább bírta. A Shogun ennél azért egy kicsit bonyolultabb lesz, érdemes lesz odafigyelni rá.

MESSIAH

Végre megérkezett a csúszásairól elhíresült Messiah is. A következő PC Guruban teljes leírást szeretnénk róla írni, hiszen úgy gondoljuk, az ilyen kaliberű fejlesztések megérdemelnek ennyit.

THIEF 2: THE METAL AGE VÉGIGJÁTSZÁS

A játék elemzése után nem maradhat el a teljes végigjátszás sem. Erre azért lesz szükség, mert még az első rész megjelenése után egy évvel is rengeteg levelet kapunk az elakadt játékosoktól. A következő „áradatnak" szeretnénk elejét venni azzal, hogy olyan leírást jelentetünk meg, mely segítségével még a kevésbé „ügyes tolvajpalánták" is könnyedén végigjátsszák a Thief 2-t.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN FALLOUT 2

Végre valahára nem azzal kell kezdenem ezt a részt, hogy olvassátok el a PGO-n. Sikerült megegyeznünk az Interplayjel, s így a következő teljes játék az egyik legsikeresebb szerepjáték folytatása, a Fallout 2 lesz. Nagyon sok levelet kaptunk az első résszel kapcsolatban (s érdekes módon senki sem szidta a játékot). Több internetes fórumon felvetődött a Fallout 2 neve, mint lehetséges teljes játék. Nem szerettünk volna csalódást okozni a rajongóknak, ezért rávettük a kiadót, hogy ismét a PC Guru kapja meg a jogokat a folytatás leközléséhez. Reméljük, a második rész is olyan fogadtatásban részesül, mint a Fallout 1.

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Hír- és honlapszerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Olvasószerkesztő: Sashegyi Zsolt
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Marketing: Boruzs Krisztina
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout:
FUTURA EXTRAVAGANZA
nexus@philoslabs.com

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731

Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1999. I. félévi terjesztett példányszám MATESZ által auditálva: 17332/hó

A MATESZ 1999. IV. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 21848/hó
2000. március szám eladott példányszáma: 22714
A PC GURU e havi száma 28000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1496 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3528 Ft (3 szám),
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

ALTEC LANSING
MULTIMEDIA
DIAMOND
GRAPHICS ACCELERATOR 32MB AGP 4X/2X S3 SAVAGE 2000
DIAMOND VIPER II
Who Said Anything About Playing Fair?
46 900 Ft +áfa
PiXEL
Multimédia
a multimédia
középpontjában
AUREAL
VORTEX
SQ2500
PREMIER 3D ACCELERATION FOR PC GAMING AND MUSIC
SUPERIOR 3D AUDIO TECHNOLOGY
56K V.90
ITU STANDARD
DIAMOND
Supra EXPRESS 56ePRO
Accelerate Your Web!
Windows 98
AUREAL
DIAMOND
Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13. tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu

Croc 2: A kis krokodil visszatér!
Mikor a Croc című játék megjelent, hatalmas sikert aratott. Ha szereted a platformjátékokat, nem fogsz csalódni a második részben sem! Segíts te is kiszabadítani a gobókat, a szőrős kis mukikat!
Croc 2
FOX INTERACTIVE
38/100
5/5
3/3
Need for Speed: Porsche 2000
A Need for Speed sorozat már évek óta meghatározza az autós játékok színvonalát. A széria minden egyes darabja páratlan játékélményt nyújt, de a Porsche 2000 egyszerűen utolérhetetlen!
ELECTRONIC ARTS
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000
Die Hard Triology 2: Viva Las Vegas
A híres filmsorozat hihetetlen játékváltozatának második része! Fogadj, és küzdj a legerősebb, legtrükkösebb, legokosabb bűnözőkkel a legrobbanékonyabb kalandban, amivel John McClane valaha is szembekerült!
DIE HARD TRILOGY 2
VIVA LAS VEGAS
Nox
Légy Jack, egy átlag amerikai állampolgár, akinek meg kell küzdenie a gonosz Hecubah hatalmával, mielőtt visszatér saját világába! 3 finoman kidolgozott faj, több, mint 50 különböző varázslat, és most a csomagban **multiplayer CD** is található!
Westwood
www.ecobit.hu - A multimédia enciklopédiája!
Megújult honlapunkon:
• A legfrissebb információk játékszoftverekről, DVD -ről
• nyereményjátékok
• linkek, demók
• kulisszatitkok
• shop
ELECTRONIC ARTS
THQ
Interplay
SCi
Virgin Interactive
www.ecobit.hu
PC CD Értékesítési pontok: Media Markt Europark, Westend City Center • cora Budakalász, Törökbálint, Fót,Szeged • TESCO Székesfehérvár, Debrecen, Nyíregyháza, Miskolc, Szeged, Pécs, Bp, IV. ker. Fogarasi út, • Pólus Center • Herta: Bp, Pólus Center, Campona, Lurdy-ház, Plazza • CD Galaxis: Bp, XI Vásárhelyi Pál u.8, Bp, VII Akácfa u.13 • Fotex: Virgin-Duna-Plaza • Ápisz: Bp, V. Kossuth Lajos u. • CBO Kft: Bp, Budagyöngye Bevásárló kp. • Uni video Békéscsaba, Andrássy u.3-5 • KimSoft'99 Bp, VI. Teréz krt. 23. • Videójáték Szaküzlet Veszprém, Kossuth u. 6. • ComGame 576 Kft : Westend City Center,Pólus Center, Mammut • Sprint Computer: Szeged, Bartók B. tér 13, Székesfehérvár Alba Plaza • Szoftver-ABC Bp, Jászai Mari tér 3. • Alexandra Bolthálózat, Lurdy ház, Csepel Plaza • OOPS Computer Csepel Plaza • Comp Office: Duna Plaza, Lurdy-ház, Erzsébet Plaza • EcoBIT mintabolt 1077 Budapest, Wesselényi u.25. Tel: 1/351-30-78 •